●中国第一部武侠功夫片创作教材
●中国第一部研究武术指导的专著
●第一部武术与电影交叉研究著作
●金牌动作导演、武术指导深度访谈

功夫片的秘密

动作导演艺术

THE SECRET OF
KUNG FU
MOVIE
The Arts of Action Director

张力◎著

青岛出版社
QINGDAO PUBLISHING HOUSE

《功夫片的秘密：动作导演艺术》第一次对武侠功夫片的重要行当“动作导演”和“武术指导”进行了专门研究，总结了很多我们用血汗换来的经验和方法，可以作为一本入行必读教材研读，对提高“动作导演”的艺术地位、推动华语功夫片的整体创新很有帮助。

——洪金宝（著名动作演员、动作导演、导演）

我觉得武术指导和动作导演应在电影界占有一席之地。《功夫片的秘密》揭开了武侠功夫片中很多经典武打场面的内在秘密，将其幕后的神秘文化发掘出来，能更好地促进武术和电影的结合，让大家更深地了解中国武术文化。

——程小东（著名动作导演、导演）

张力先生这本著作在不同层面都具有相当的参考价值，相信必定会为功夫片的历史谱写光辉的一页，并将侠义精神存留后世！

——徐小明（著名功夫片导演、武术指导）

看到张力这本《功夫片的秘密》，第一感觉是一种庆幸和喜悦。在当前香港电影急需复兴的环境里，这本由内地“功夫片”作者写的功夫片教科书，让我们有一种“相见恨晚”的感觉。

——元彬（著名动作导演，香港动作特技演员工会执行会长）

《功夫片的秘密》以从文献学习和访问对象中获取的大量动作导演理论和经历经验为素材，在回顾、总结和梳理归纳的基础上，提炼出了武术指导、动作导演原理和方法，是我目前见到的第一部武侠功夫片创作教程。

——康戈武（国家体育总局武术研究院研究员，中国武术协会秘书长）

封面题字：洪金宝
责任编辑：许朝华　张性阳
装帧设计：[illegible]·余一梅
TEL:13661528711
http://blog.sina.com.cn/dl7yinxiang

建议上架：影视艺术·武术文化

ISBN 978-7-5436-5390-0

9 787543 653900 >

定价：32.00元

功夫片的秘密

动作导演艺术

THE SECRET OF
KUNG FU
MOVIE

张力◎著

The Arts of Action Director

青岛出版社
QINGDAO PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

功夫片的秘密:动作导演艺术/张力著. —青岛:青岛出版社

ISBN 978-7-5436-5390-0

Ⅰ.功… Ⅱ.张… Ⅲ.功夫片—导演艺术 Ⅳ.J975.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 068553 号

书　　名	功夫片的秘密:动作导演艺术
作　　者	张　力
出版发行	青岛出版社(青岛市徐州路 77 号,266071)
本社网址	http://www.qdpub.com
邮购电话	13335059110　(0532)85814750(兼传真)　(0532)80998664
责任编辑	许朝华　张性阳　电话　(0532)85816241
	E-mail:85678948@163.com　http://b8463.xici.net
封面题字	洪金宝
装帧设计	第 7 印象·余一梅
照　　排	青岛正方文化传播有限公司
印　　刷	青岛海尔丰彩印刷有限公司
出版日期	2009 年 5 月第 1 版　2009 年 5 月第 1 次印刷
开　　本	16 开(710mm×1000mm)
印　　张	26.75
插　　页	2
字　　数	450 千
图　　数	450
书　　号	ISBN 978-7-5436-5390-0
定　　价	32.00 元

编校质量、盗版监督免费服务电话　8009186216

青岛版图书售出后如发现印装质量问题,请寄回青岛出版社印刷物资处调换。

电话　(0532)80998826

本书建议陈列类别:影视艺术、武术文化

序一

武踪舞迹　舞武相益

康戈武

张力先生的力作《功夫片的秘密：动作导演艺术》由青岛出版社出版。这是笔者目前见到的第一部以教材体例撰写的武侠功夫片创作专著。说到武侠，免不了联想到中国武术。说到功夫片，免不了联想到从中国步入世界影坛的这一新片种的艺术渊源。当然也免不了联想到两者相得益彰地从远古走来、冲出亚洲、迈向全球的发展踪迹。

“功夫片”也被称作“武打片”、“武侠片”或“武侠功夫片”。回觅功夫片的远迹，举凡“象用兵时刺伐之舞”的武舞，扮装人按一定程式“对舞如击刺之状”的百戏武打套子和武戏，以夸张手法表演超常武功功力的杂技武技等舞台表演艺术，都能在功夫片中看到踪影。将这些舞台武技表演艺术串联成“片”的故事，大多是华夏文献中精忠报国的疆场战事、仗义行侠的江湖争斗、比试武功的擂台较量等武人习武、练武、用武和传武的情节，以及武人卫国、为民、“替天行道”的侠义精神。

显然，若要探寻功夫片的渊源，能够直溯至中国文艺的源头，横涉及中国文艺的四周。可以说，功夫片是综合中国传统文化中各种表现武人、武术、武事的文学创作和艺术表现形式的结晶。

在这一漫长的“结晶”历程中，功夫片及其渊源的各种艺术形式对完善武术技术体系、揭示武术文化内涵和促进武术社会化发展，都有着不可低估的积极作用。

在完善武术技术体系方面，最为耀眼的是舞台表演艺术对武术套路运动形

式的形成和完善的影响。在明代,以戚继光、程冲斗为代表的武术家,借鉴舞台武技表演艺术中的程式化形式,在抛弃“戏局套数”对营阵操练的影响、扬弃“徒支虚架以图人前美观”的“虚套”等前提下,编制成了“三十二势长拳”及“成路刀法”等武术套路。两位编者分别在《纪效新书》和《耕余剩技》中说明编制武术套路的目的,在于将“上下周全”、“着着实用”的攻防技法按照“势势相承”的规律编排成套,使习练者全面掌握和提高武术技法与技能,达到“遇敌制胜”和“活动手足,惯勤肢体”的目的,克服练时“有上而无下”或“有下而无上”的局限,避免用时“临敌掣肘”。

在揭示武术文化内涵方面,最值得称道的是文学创作和舞台表演艺术中塑造的武人形象,直观而生动地展现了他们的精神境界。武侠英豪“其言必信,其行必果,已诺必诚,不爱其躯,赴士之厄困”,民族英雄“精忠报国”,水浒群英“替天行道”……一个个源于生活但高于生活的艺术形象,彰显了民族精神,完善了武德理念,发挥着规范武人言行、激励青少年为国为民而努力学习的教育作用。

在促进武术社会化发展方面,功夫片发挥了引人瞩目的宣传作用。且不说海外众多武术爱好者,大多是因为看了功夫片才知道中国武术,走上习练武术之路的,就连国内中小学校中,也有多达 86.9% 的学生是通过功夫片了解武术的(据 2008 年出版的《我国中小学武术教育改革与发展的研究》)。

在功夫片及其渊源的各种艺术形式取材于武人、武事、武术,又反过来促进武术发展、彰显武事意义和武人精神的过程中,虽然出现了程式化动作的相互融摄、民族精神和武德风采的相互融通等,但由于两者的目的不同,采用的方法也就不同,在技术层面上始终是同源异流地发展着各自的体系。

作为功夫片表现对象的武术,起源于人类求生存、争生存的本能行为,形成于以攻防动作为素材、以对应统一为技法、以提高攻防技能为目的的专门化整合过程。在长达数千年的冷兵器时代,武术的主要价值始终体现为提高攻防技能。依赖这一主要价值衍生出的健身价值、文化教育价值等等,都离不开练习攻防动作和提高攻防技能这一基本形式。即使是随着火器代替冷兵器的战场作用,练习武术的目的或说是武术的主要价值也随之“转型”为强健身心后,其赖以实现价值的基础仍然是练习攻防动作和提高攻防技能这一基本形式。

古代武舞、百戏武打套子和武戏等舞台武技表演艺术，摹拟武术动作作为舞的素材，加工成了舞台艺术语言，用于表达一定的故事情节，塑造一定的人物形象。一脉相承于古代舞台表演艺术的功夫片，虽然发展到了以“片”为舞台，武的场境得以随心所欲；以现代科技强化舞美，武的能力得以无限夸张；以现代语境创新思维，武的故事得以妙趣横生，然而，这些现代艺术手段，仍然没有脱离表演艺术的目的，都只是增加了功夫片的表现力，增强了功夫片的娱乐性和观赏性。或者说，被采纳为舞台表演艺术和功夫片的武术素材，已被加工成了舞台艺术语言，沿着表演艺术的方向发展下去。是否还保持素材原有的攻防因素和健身价值，已不再是必须遵循的标准。

目前，功夫片作为中华民族奉献给世界影坛的一个新片种，引起了世界各国人们的青睐，也引来了各地影人的仿效。功夫片的秘密何在？武术指导和动作导演应遵循哪些原理和掌握哪些方法？不一而足的如何做好功夫片动作导演的问题，催生了这本《功夫片的秘密：动作导演艺术》。

此书是艺坛后起之秀张力先生的“三勤之作”。这个艺坛，是武艺和文艺汇聚一台的艺坛。这里说的“三勤”，包括勤学、勤问、勤研。张力 11 岁进入武校学习多种传统及竞技武术，求武期间注重理论与实践的结合，不满 18 岁已在武校担任助教。随后，又考入南京政治学院新闻传播系本科、北京电影学院研究生院，打下坚实的影视艺术理论基础。近年来，这位后起之秀以武术与武侠影视文化为研究对象，在不断博采众长增益学问的同时，以独到的见解写出数十篇学术文论，参与策划和编导了中央电视台电影频道 35 集纪录片《中国武侠电影人物志》。在这本《功夫片的秘密：动作导演艺术》中，他以从文献学习和访问对象中获取的大量动作导演理论和经验为素材，在回顾、总结和梳理、归纳的基础上，提炼出不少武术指导、动作导演的原理和方法。可以说，这本“三勤之作”，既是作者的研究成果，也是为功夫片的发展作出努力与奉献的广大编导和演员的集体成果。

最后，感谢作者邀我作序，给了我一个表述管窥之见，向凭借文艺形式推动武术发展、弘扬民族文化的贤达们表示敬意的机会。

2009 年 3 月 30 日　于北京

康戈武：

中国武术九段

中国武术协会秘书长

国家体育总局武术研究院研究员

国家体育总局武术运动管理中心科研部主任

国际武术联合会传统武术委员会副主任

序二

将侠义精神存留后世

徐小明

中国武术能够发扬光大、扬威海外，功夫片所产生的宣传作用应记一功！长久以来，功夫片为观众带来近乎无限的精神满足，与此同时，亦将各门派武术的独有风格、文化特色、侠义精神，以至历史发展，都一一呈现于观众眼前，所以功夫片可算是广大民众接触中国武术的一道重要桥梁。

虽然功夫片与武术的发展结下不解之缘，而且对其作出了重大贡献，但一直以来我们却缺乏有系统的功夫片研究和深入的文字分析，未能让功夫片这门艺术得以进一步发展。回想当年撰写硕士论文时，想找一些关于武术电影发展的参考资料也甚为艰难。很高兴近年来国内终于有专家学者着手这方面的探索，张力先生就是当中默默作出贡献的一人。

香港保存了不少武术的传统，功夫片在香港萌芽，香港称得上是其发祥地，更是将其输往海外市场的门户。不同的导演创作出风格各异的功夫片，令香港的影坛更为璀璨，使观众目不暇给。张力先生能看准这个特点，在《功夫片的秘密：动作导演艺术》一书中，对功夫片的发展进行透彻分析和梳理，更就某些导演的风格进行剖析。一直以来，将不同导演的个人风格与拍摄手法逐一进行剖析的著作可谓少之又少，张力先生此项工作实在是填补了多年来的空白，为功夫武侠电影保存了珍贵的历史性资料，对功夫片之持续发展必会带来极大裨益！

功夫电影强调侠义精神和家国观念，加上善恶分明，在社会上能产生正面的影响，可称得上是一种另类教育。历年来的武侠片创造出无数英雄人物，不

少均成为年轻人所崇拜的偶像。具有感染力的影片，能在社会上形成一股影响力，故而分析功夫片的发展不只是探究一门艺术，更是对社会的文化与道德进行解构。张力先生这本著作在不同层面都具有相当的参考价值，相信必定会为功夫片的发展写下光辉的一页，并将侠义精神存留后世！

预祝《功夫片的秘密：动作导演艺术》出版后一纸风行！

2009年4月16日星期四　于香港

徐小明：

中国著名功夫片导演、动作导演、监制

香港骄阳电影有限公司总裁

香港有线卫星电视有限公司营运总裁

序三

武术指导是一门艺术

我觉得中国武术带有很强的意境和美感。

我们拍武侠功夫电影，就是根据一个特殊的武术背景，表达一种武侠江湖的浪漫意境。我们“七小福”从小就跟随师傅于占元学习京剧艺术，后来走进电影圈，从小武行到武术演员，从武术指导到导演，50 年的光阴让我们见证了香港武侠功夫片的起起落落。

在香港，武侠功夫片的主要力量来自武术和戏剧，我们的很多前辈像韩英杰、袁小田、唐佳、刘家良等，都是从小吃苦练功，后来在片场不断学习和磨炼出来的，中国武侠功夫片能在今天的世界影坛占有一席之地，离不开很多个“七小福”的汗水、泪水，甚至生命。

经过这么多年，我们创造过不少好的武侠作品，也经历过很多创作上的困难和挑战，这也让我们积累了很多宝贵的经验和教训。我想，这是我们武侠人的宝贵财富，也是整个中国电影的财富。

今年喜逢香港电影 100 周年，于占元创建“中国戏剧学校”50 周年，也是我们“七小福”50 岁生日，包括徐克电影工作室 25 周年。为了庆祝这个特别的年份，香港电影界做了很多纪念工作，我作为香港动作特技演员工会执行会长，提前半年就开始为这些事奔波。当我看到张力这本《功夫片的秘密：动作导演艺术》，第一感觉是一种庆幸和喜悦。在当前香港电影急需复兴的环境下，这本由内地“功夫片”作者写的功夫片教科书，让我们有一种“相见恨晚”的感觉。

其实，香港电影金像奖、台湾电影金马电影节都设有最佳动作设计奖，只有

内地电影节一直没有这个奖项，但是中国武术的根源其实在内地，无论是武侠故事还是武术技术，都是源远流长。张力这本书对武侠功夫片的渊源、发展以及制作经验都做了详细的讲解和总结，完全可以作为想做武行和武术指导的朋友的入门手册，不仅是对我们武术指导这一行业的充分肯定，也使武侠功夫片的动作设计有了更多值得研究的艺术内涵。

希望这本书能让更多读者，包括很少看武侠功夫电影的读者看到，因为中国武术和中国文化的精神我们每个中国人都有，所以透过这本书，大家可以看到中国文化与电影艺术结合后诞生的一种新的动作艺术。

2009 年 4 月 16 日星期四

元彬：

著名动作导演、导演

香港动作特技演员工会执行会长

目　录

序　一　武踪舞迹　舞武相益…… 康戈武
序　二　将侠义精神存留后世…… 徐小明
序　三　武术指导是一门艺术…… 元　彬

第一部　动作导演源流

第一章　关于“动作导演” ……（3）
　第一节　外语世界的“动作导演” ……（3）
　第二节　华人世界的“动作导演” ……（4）
　第三节　学术世界的“动作导演” ……（6）
　第四节　动作场面的形态 ……（8）
第二章　动作导演的艺术源流 ……（10）
　第一节　戏曲 ……（10）
　第二节　武术 ……（12）
　第三节　杂技 ……（14）
　第四节　舞蹈 ……（15）
　第五节　文学 ……（16）
第三章　动作导演的历史 ……（18）
　第一节　武侠草创：“怪力乱神” ……（18）
　第二节　古典武侠：以武育人 ……（20）

第三节　经典功夫:嬉笑怒骂 …… (22)
第四节　时装动作:拳脚、子弹、钢丝 …… (32)
第五节　动作天下:宏大唯美 …… (47)

第二部　动作导演基本原理

第一章　总　论 …… (55)
第一节　动作的艺术与艺术的动作 …… (55)
第二节　武戏与文戏 …… (57)
第二章　动作导演与戏剧冲突 …… (59)
第一节　打斗人物的戏剧性 …… (60)
第二节　打斗环境的戏剧性 …… (62)
第三节　武术格斗的戏剧性 …… (64)
第四节　动作招式的戏剧性 …… (68)
第三章　动作导演与规定情境 …… (72)
第一节　外部规定情境 …… (72)
第二节　内部规定情境 …… (74)
第三节　故事情节与动作设计 …… (76)
第四章　动作导演与主控思想 …… (78)
第一节　主控思想 …… (78)
第二节　段落主控思想 …… (79)
第三节　案例分析:影片《霍元甲》动作设计 …… (80)
第五章　动作导演与人物性格 …… (87)
第一节　性格化动作 …… (88)
第二节　性格化武功 …… (89)
第三节　性格化招式 …… (92)
第四节　性格化兵器 …… (94)
第六章　动作导演与人物情感 …… (96)
第一节　情到深处手舞足蹈 …… (96)
第二节　案例分析:《十面埋伏》“雪山之战”与《英雄》“九寨沟之战”

……（99）
第七章　动作导演与武术格斗 ……（103）
第一节　功夫电影与武术格斗 ……（104）
第二节　动作设计与格斗原理 ……（106）
第三节　决斗中的逻辑问题 ……（107）
第四节　动作设计与武术历史 ……（110）
第八章　动作导演与电脑特技 ……（112）
第一节　进入动作场景的核心 ……（112）
第二节　特技与武术的“平衡” ……（114）
第三节　从搏斗竞技到电脑动画 ……（115）
第四节　动作设计常用的数码科技 ……（117）
第九章　动作导演与文化属性 ……（123）
第一节　历史题材的选取与民族艺术的展示 ……（123）
第二节　民族文化的象征化、寓言化表达 ……（124）
第三节　传统文化的叙事语境和创作背景 ……（125）

第三部　动作导演基本方法

第一章　表演 ……（129）
第一节　头部的体语 ……（129）
第二节　上肢的体语 ……（133）
第三节　下肢的体语 ……（140）
第四节　体态的体语 ……（145）
第二章　套招 ……（148）
第一节　攻防转换“十三招” ……（148）
第二节　打斗“三招论” ……（170）
第三节　“多对多”与“一对多”的打斗……（173）
第三章　摄影 ……（175）
第一节　景别 ……（175）
第二节　运动镜头 ……（181）

第三节　机位 …… (192)
第四节　轴线 …… (197)
第五节　特技摄影 …… (198)
第六节　案例分析:高手出招“后发先至” …… (203)
第四章　剪辑 …… (206)
第一节　打斗剪辑的原理 …… (206)
第二节　打斗剪辑的常用方法 …… (208)
第三节　打斗剪辑的空间关系 …… (220)
第四节　打斗剪辑的节奏 …… (226)
第五章　特技 …… (233)
第一节　威亚 …… (233)
第二节　弹床 …… (235)
第三节　假肢 …… (237)
第四节　Power 粉 …… (239)
第五节　血浆 …… (242)
第六节　鱼线 …… (244)
第七节　飞叶 …… (246)
第六章　强调 …… (248)
第一节　对照的强调 …… (248)
第二节　重复的强调 …… (253)
第三节　焦点的强调 …… (255)

第四部　金牌动作影人访谈

电影就是我的生命
——成龙访谈 …… (261)
香港功夫片的“大哥大”
——洪金宝访谈 …… (269)
从“替身王”到“最佳武指”
——元彪访谈 …… (278)

“侠”是一种人生观
——徐克访谈 …… (287)
用舞蹈的手法拍动作
——吴宇森访谈 …… (295)
功夫片“史记”
——刘家良访谈 …… (304)
功夫片:从武术主题去创作故事
——刘家辉访谈 …… (312)
动作设计:情理之中　意料之外
——袁和平访谈 …… (320)
诗意武功的缔造者
——程小东访谈 …… (329)
香港电视史上第一个武术指导
——徐小明访谈 …… (338)
魔术杂技:动作设计的艺术原型
——江道海访谈 …… (348)
打不死的“鬼脚七”
——熊欣欣访谈 …… (356)
动作设计就是建大楼
——徐向东访谈 …… (364)
我的镜头“永远在动”
——罗礼贤访谈 …… (373)
跋　雕虫小技与修行大道 …… (381)
附录1　香港武术指导源流
附录2　不同时代的兵器
附录3　海外武术一览表
附录4　历届香港电影金像奖最佳动作设计获奖及提名名单
附录5　历届台湾电影金马奖最佳动作设计获奖及提名名单

第一部　动作导演源流

第一章　关于“动作导演”

第一节　外语世界的“动作导演”

“动作设计”(动作导演)是武侠动作片创作的灵魂。相对于音乐、摄影、美术、剪辑等西方创建的电影职位,它是唯一一种在中国诞生、献给世界影坛的电影职位。

作为动作电影不可或缺的电影职位,动作导演有着“武术指导”、“武打设计”、“动作指导”等不同称谓。随着中国武侠动作电影进入国际市场,动作设计(动作导演)在西方世界正经历着一个普及和统一的过程。

动作导演,目前最常见的一种英文翻译是“Martial Arts Director”。“Martial”在《现代英汉词典》里的解释是“战争的、军事的”。“Martial Arts Director”的直观理解就是:研究战争艺术的导演。“Martial”应该还有“武打”、“武术”、“格斗”等延伸意思。在美国哥伦比亚公司 2002 年出品的纪录片《功夫片岁月》中,很多武侠动作导演在用英文接受采访时,都以“Martial Art Movie”或“KUNG-FU Movie”称呼武侠动作片。

以此类推,“Martial Arts Director”应该是如今使用频率最高,也是最权威的关于“动作导演”的英文翻译。这个词中提到的“Arts”(艺术)和“Director”(导演),能较好地凸显“武术”的艺术价值以及动作设计作为一种创作理应受到的重视,因此“Martial Arts Director”也被中国电影人所接受。

可惜的是,这个面面俱到的翻译至今还只是一厢情愿地出现在港产电影作

品中。到了海外，动作设计已经失去“导演”的特殊荣耀。像好莱坞作品《霹雳娇娃》、《黑客帝国》（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ）、《蜘蛛人Ⅱ》、《X战警Ⅱ》、《刀锋战士Ⅲ》中，在华人世界里炙手可热的动作导演袁和平、元奎、林迪安和甄子丹等人的名字很少出现在片首。在欧美电影人眼中，他们似乎更乐于将动作设计称为“Stunt Coordinater”。

这个翻译出现在史蒂芬·西格尔2003年作品《潜龙轰天Ⅲ野兽之腹》（*Belly of the Beast*）的片尾。动作指导兼影片导演是程小东。武术虽然是新鲜噱头，但整个影片却是一部典型好莱坞电影，由哥伦比亚电影公司投资拍摄。“Stunt”在《现代英汉词典》中有3种解释：“1.（具有危险性的）绝技、特技；2.引人注意之举，广告中的噱头；3.特技动作、特技飞行。”而“Coordinate”是“使协调”的意思，“Coordinater”应该是“协调者”。《现代英汉词典》对于“Coordinater”这个词并没有单独给出解释。于是，动作设计又有了新一层含义——特技动作的协调人。由此可以看出：在好莱坞，武术动作加入电影只是噱头。

然而，噱头也好，工具也罢，华人动作导演带给西方动作电影世界的改善是有目共睹的。无论从商业还是从艺术角度看，动作导演作为一把文化“双刃剑”，必将更深层次地拉近东西方动作电影文化的距离。目前，一些外语版的港产武侠动作片中将动作导演直译为“Action Director”的现象并不少见。这一简单直接的翻译有更宽泛的外延。这里的“Action”（动作）可以包罗银幕上一切角色及其相关的“非常规”动作，因此它更能代表动作导演未来的发展空间。

第二节　华人世界的“动作导演”

在华人电影圈，人们对“动作导演”一词的翻译和称谓也屡经周折。

到目前为止，最有意思的翻译出现在香港寰亚作品《赤裸特工》中——动作设计被翻译成“Action Choreographer”。“Choreographer”在《现代英汉词典》中的解释是“舞蹈编排者、舞蹈表演者”。把动作理解为舞蹈，把动作设计翻译成舞蹈设计者、编排者，这确实是前无古人。但是，当联系该片动作设计兼导演程小东的动作风格时，我们就会觉得这个翻译有一定道理。所谓武之舞的集大成者，便是写意派动作代表程小东。

华人电影界对此职位的称呼比较灵活，有几分约定俗成的意思。古装武

侠、民初功夫电影中一般称作“武术指导”,如张彻的《独臂刀》、周星驰的《功夫》;时装枪战动作片中一般称为“动作指导”,如杜琪峰的《放逐》、《文雀》;“动作导演”一般用来称呼那些在动作性很强的影片中总管所有动作场面的拍摄、调度、剪接的重要人物。现在能称得上“动作导演”的人物屈指可数。

国际著名动作导演(左起:程小东、袁和平、洪金宝、刘家良)

其实,这个话题会引申出一个核心问题:什么是“武侠/功夫/动作电影”?在实践领域,武侠片、功夫片、动作片一直缺乏比较清晰准确的区分和定位。香港研究界对此有一个并不严谨却很实用的划分:一般而言,以古装刀剑为特征的是武侠片,以民初拳脚为特征的是功夫片,以时装枪械为特征的是动作片。

当年的“嘉禾三宝”成龙、元彪、洪金宝

如果从“武”(形式)与“侠”(内容)的关系出发,将“侠义”作为划分标准,也就是说在动作片中主要以武打动作的形式去表现一种侠义精神的影片,都可视为武侠电

影。同理，从参与影片动作场面创作的深度和广度看，武术指导、动作指导、动作设计发展至高端就是动作导演。

第三节　学术世界的“动作导演”

对于武侠动作片而言，武打与动作是其核心场面。

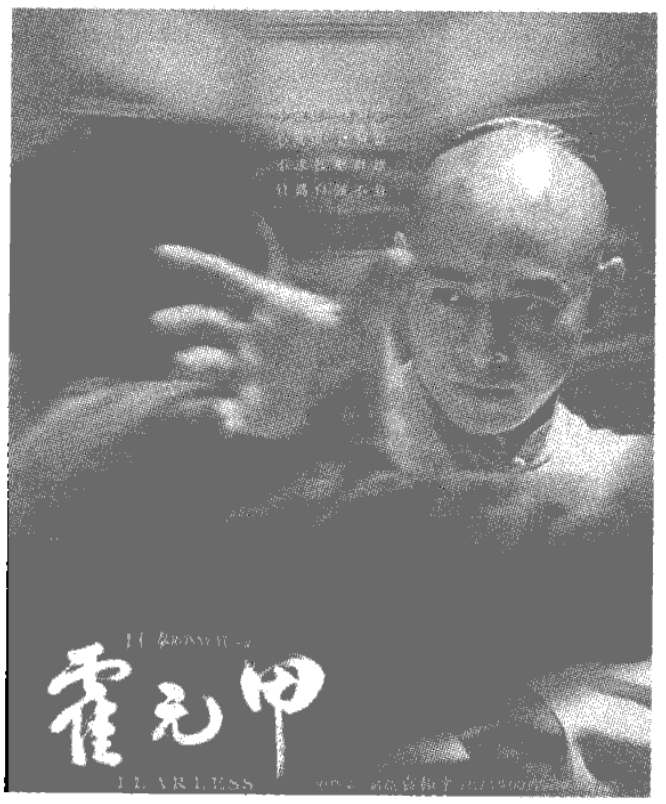
一、“动作导演”概念

在武侠动作电影创作中，负责武打动作场面的动作导演、动作指导、武术指导，从剧本、导演、现场环境等要求出发，进行武打及动作场面的设计、训练、安排、调度、拍摄、剪辑等艺术创作活动。

在美国为《黑客帝国》系列和《蜘蛛侠》系列影片担任动作导演的林迪安曾在采访中这样评价好莱坞电影对动作的分工：第一步是动作设计，对每场打斗动作先进行设计；第二步是动作指导，就是在动作设计完毕、演员训练之后，在现场对演员进行具体动作的指导；第三步是动作导演，根据每场动作戏份设计出需要的场景、规定摄影机位置、完成配置灯光等工作。

在此，我们简单区分一下武术指导、动作指导、动作导演三者的关系：

武术指导一般较为强调对动作场面中武术招式的设计与排练，设计内容主要是专业性较强的武术格斗，如古装武侠和民初功夫。从这个意义上看，武术指导的主要工作在于现场套招与排演。当然，这里的套招与排演是一项紧密结合电影剧情、人物、摄影、剪辑等的创作活动。



《霍元甲》海报

相对于武术指导，动作指导更强调动作内容的广泛性，它负责的工作中可包含时装电影中的追逐、撞车、攀爬、跳跃、杂技、爆破等非常规的动作场面。

动作导演是专职负责武打动作场面的最高职位，是一部电影动作场景的导演。其工作包括古装、民初、时装等任何武打动作形式的设计、训练、安排、拍摄、剪辑、调度，它是动作设计工作的最高阶段。从现实创作角度讲，动作导演的职权范围包含武术指导与动作指导。

在一部动作类电影中，动作导演手下一般有一位以上的武术（动作）指导，如《赤壁》动作导演元奎下面还有国建勇和林迪安两位武术指导。

武打与动作本属体育运动形式，其蕴涵的人体美、运动美均属于体育美学的范畴。然而，经过电影艺术设计后的武打动作则渗透着设计者的思想情感。这种艺术化的武打已不止为打而打、为好看而打，其中蕴涵着设计者与创作对象的交流，是一种“本质力量的再现”①。

武打动作艺术化的理念发端于古代武侠文学中的武功描写，其形式源于戏曲的“唱念做打”和武术套路的编排，完善于武侠电影创作中武术师傅与摄影、导演、演员之间的磨合，并伴随电影技术的不断发展而成熟。

因此，从功能角度讲，动作设计在电影表达体系中肩负着娱乐审美、塑造角色、叙述情节、传递思想、表达情感等功能。

二、动作场面的属性

中国武侠动作片经过80多年的发展演变，动作场面千姿百态。这是动作设计不断创新的结果。那么，这些动作场面是否具有某些共同的属性呢？

1. 审美的独立性。武打动作在银幕上的展现，从电影本体的动作性而言，具有强烈的观赏性和娱乐性，武打动作在观众与银幕之间建立起一种纯粹的感官关系。正如卓别林的无声片，透过其滑稽的身体语言，观众一样可以读懂剧情和人物。武侠动作片中的武打动作与光、影、声、画结合后，同样具有了审美的独立性。也正是由于具有这一属性，武打动作才成为国际通用的电影语言。

2. 武打的双重性。电影是虚假性与逼真性的结合，这决定了武侠电影中的武打动作也具有虚假与逼真的双重性。就其虚假性而言，武侠电影中的武打动作基本都是在事前套招、排练后的再现，是一种仿真性表演，所谓完全不套招、不设计的真打实斗只是一种创作观念；就其逼真性而言，武侠电影中的动作打斗均以真实性为追求，企图通过艺术和技术的加工，达到一种艺术化的真实感。因此，动作导演必须平衡好真实与虚假的关系，力求在故事情节的逻辑关系中

---

① “对美学特别有意义的是人‘在自己所创造的世界里观照自己’这句话。这正是‘用艺术方式掌握世界’，说明了劳动创造正是一种艺术创造。无论是劳动创造，还是艺术创造，基本的原则都只有一个：‘自然的人化’和‘人的本质力量的对象化’。基本的感受只有一种：认识到对象是自己的‘作品’，体现了人作为社会的人的本质，见出了人的‘本质力量’，因而感到喜悦和快慰。”（参见《朱光潜全集》第10卷，第196页，安徽教育出版社，1993年。）

将武打动作准确到位地“镶嵌”在人物与情节之中，尽可能地让影片中的所有武打动作发生得理所当然。

3. 武打的戏剧性。在电影实践领域，动作场面统称“打戏”或“武戏”。矛盾冲突产生的戏剧性是商业电影叙事的根本，因此所谓打戏的关键是“戏”。正如资深动作导演董玮所说：“‘打’是必然的元素，‘为什么打’是戏剧的张力。”①只不过相对于文戏而言，武戏更强调表达方式上的动作性以及人物之间的对抗关系。从根本上讲，动作设计的发展空间是戏剧性，这是评价武戏导演水平高低的关键。

4. 形态的多变性。动作场景广泛存在于各种类型的电影中，尤其在武侠动作片中，它更是一种标志性场面。《中国武侠电影史》一书中将传统武侠片的动作场景分为“盘肠大战、竹林大战、飞檐走壁、凌波微步、剑光斗法、客栈大战、舞狮大战、擂台比武、英雄取义、双雄对决”②10 种常见类型。实际上，不同社会背景和创作方向以及不同题材类型与人物情境会派生数不胜数的动作场景。可见，武打动作形态的多变性与所有艺术创作一样，具有无限延展性。而动作场面的创新本身也是一部优秀动作片的重要指标。

第四节　动作场面的形态

武侠动作电影中一切涉及武功、打斗、追逐、跳跃、爆破等的场景都属于动作场面的形态。按照不同标准，动作形态可有无数种分类。例如：按动作样式分，有徒手、器械、法术、爆破、追逐、布阵、舞狮、演武等；按动作空间分，有山野、丛林、沙滩、水底、庙宇、洞穴、客栈等。

在此，有一问题需要提出：一般来说，演员在阐释角色时表现出的日常生活化动作，如洗衣、做饭、缝衣等，能不能看作动作导演的工作范畴？这也正是我们将武侠动作片中的动作界定为一种非常规动作的理由之一。

然而，事实证明：这些动作一旦发生在特定的武侠功夫的叙事语境中，往往成为动作导演和武术指导发挥个性才能的地方。

---

① CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《动作哲学：董玮》，2008 年 8 月 11 日首播。

② 贾磊磊：《第九章　武舞天地：中国武侠电影的“经典场景”》，见《中国武侠电影史》，文化艺术出版社，2005 年 3 月第 1 版。

《少林搭棚大师》中刘家辉借助竹条打斗

在武侠电影中，确实存在角色个性动作的武侠化，或生活动作的功夫化。前者在程小东与徐克拍摄的《东方不败》系列片中有突出展现：林青霞扮演的东方不败武功达到“挥手断石”、“弹指飞针”、“谈笑杀人”的境界，这一系列挥手、缝衣、发怒的日常动作成为展示角色武功的亮点。

角色日常动作的功夫化在刘家良的功夫片中屡见不鲜。《少林三十六房》中，洗碗刷锅是练功的手段；《少林搭棚大师》中，导演彻底用日常劳动的功夫化结构整部电影，刘家辉在片中整天为少林寺搭竹棚，天长日久，竟觉悟出擒拿锁骨的神功。刘家良用“时间”与“劳动”打通了“功夫”与“生活”之间的隔阂。同样，在袁和平导演的《勇者无惧》中，元彪每日洗衣，竟然练就了“沾衣擒拿”的功夫。

影片《少林三十六房》中刘家辉与李海生的兵器近战

《少林三十六房》剧照

第二章　动作导演的艺术源流

动作导演首先要对武术与电影有相当了解。从武术指导升为动作导演，其关键在于影视艺术修养的提高。这是一个将动作技术与人物百态、武术文化与电影文化融会贯通的过程。

中国武侠动作电影有80多年历史，出现过成百上千种动作场面。这些场面要么是某种动作形态的集中展现，要么是几种动作形态的混合。因此，武侠动作电影中的武打、动作是这一类型电影长盛不衰的首要原因。

追根溯源，武侠动作片的动作形态及其源流主要有以下几种：

第一节　戏曲

戏曲中的武行（武生、刀马旦、武净、武丑）在舞台上的肢体表演，是武侠动作电影动作形态及内涵的艺术原型。从现实角度说，武术行为比戏曲较早出现，但将武术行为作为一种大众欣赏的娱乐活动，并用作讲述故事、塑造人物、表达情感的手段，戏曲的产生具有转折意义。

中国京剧的武打形式多样，且往往因演员的个性表演而显出不同风格。京剧武打场面大体有马战、步战、船战、泅水战、挑灯夜战等，这是一种按动作空间与主题进行的分类。马战的表演又有催马、勒马、马打盘旋、马步横行及马失前蹄等特定动作，这是一种按照具体动作技术进行的分类。

这种将戏曲中的武打动作按照主题、特征、技术等进行分类的思维方式和表演方法，直接启发了武侠动作片中动作场面的设计原理与表演样式。中国京剧中的翻腾、毯子功等基本功至今仍是动作电影武行的必修课。因此，戏曲对

武侠动作电影的影响，不但有观念上的延续，也有方法上的沿用。直到现在，京剧艺术中以武打动作揭示人物精神世界、传达人物关系的艺术方法依然是动作导演研究的课题。

在袁和平做动作导演的《夜宴》中，有一段吴彦祖与章子怡以舞蹈对打的场面。袁和平曾这样解释这段动作设计："这两个人物从小一起学习武功、音律，彼此也有一些暧昧的感情，于是我就以舞蹈化的动作来设计这段对打，用慢动作的'斗舞'来表达他们的内心世界和情感交流。"①

从电影武打人才看，早期武打演员多为京剧龙虎武师，最早的电影武术指导任雨田就是京剧武行；中期《黄飞鸿》系列片的武术人才多半是京剧武行出身，如袁小田与袁和平、唐佳父子等；后来于占元的中国（香港）戏剧学校培养出的"七小福"（洪金宝、成龙、元彪、元奎、元彬等）都是日后武侠动作影坛的灵魂人物。

"七小福"

"七小福"舞台扮相

① CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《动作大师：袁和平》，2008 年 8 月 11 日首播。

同时，武侠电影史上的不少导演也直接受过京剧影响，如张彻与胡金铨。张彻电影中的白衣侠士源于京剧中的白袍小将，其主角赤膊上阵的决战源于京剧的露肚装，“盘肠大战”则受到京剧《界牌关》中罗成形象的启发。这些标志性场景在其影片《报仇》的片头京剧表演一场以及片尾姜大卫为兄报仇一段都有集中展现。

胡金铨本是北京人，对老舍的话剧和中国的京剧研究颇深。在他为数不多的武侠电影中，我们可以明显地感受到他以京剧节奏设计武打场面的理念。比如：《龙门客栈》中的武打场面明显受到京剧“开打”的影响，而其客栈戏本身就是舞台剧形式的变种；《怒》则干脆改编自京剧《三岔口》。

第二节　武术

如果说京剧是武侠电影武打动作形态的艺术原型，那么武术格斗就是中国武侠电影动作形态的现实原型。源远流长的中华武术为武侠电影提供了丰富的题材与广阔的背景。

武术的真谛在于技击，而技击行为的产生与人类社会的诞生是同步的。从本质上看，武术行为是一种人与自然、与社会、与自身保持平衡的手段。[①] 这种手段的丰富性和多变性为电影中的动作形态提供了无限的原型。

据不完全统计，有近20门武术拳种曾被武侠功夫片作为直接表现对象，比如《太极张三丰》的太极拳、《八卦莲花掌》的八卦拳、《出笼马骝》的通臂拳、《醉拳》的醉拳、《南拳王》的洪拳、《疯猴》的猴拳等，这还不包括那些以“南拳北腿”为背景的无具体门派特色的功夫片。因此，有着几千年发展史的中华武术，作为武侠动作电影动作形态的现实原型，既有启蒙意义，也有永恒价值。

自20世纪50年代以来，香港武术功夫与电影艺术的结合逐步走向成熟。

20世纪五六十年代，关德兴主演的《黄飞鸿》系列片中出现了真实的南派武术，让人耳目一新。1970年，张彻请东南亚国术比赛冠军陈观泰主演《马永贞》，立即引起轰动。20世纪70年代，李小龙的横空出世更推动了中国武侠电

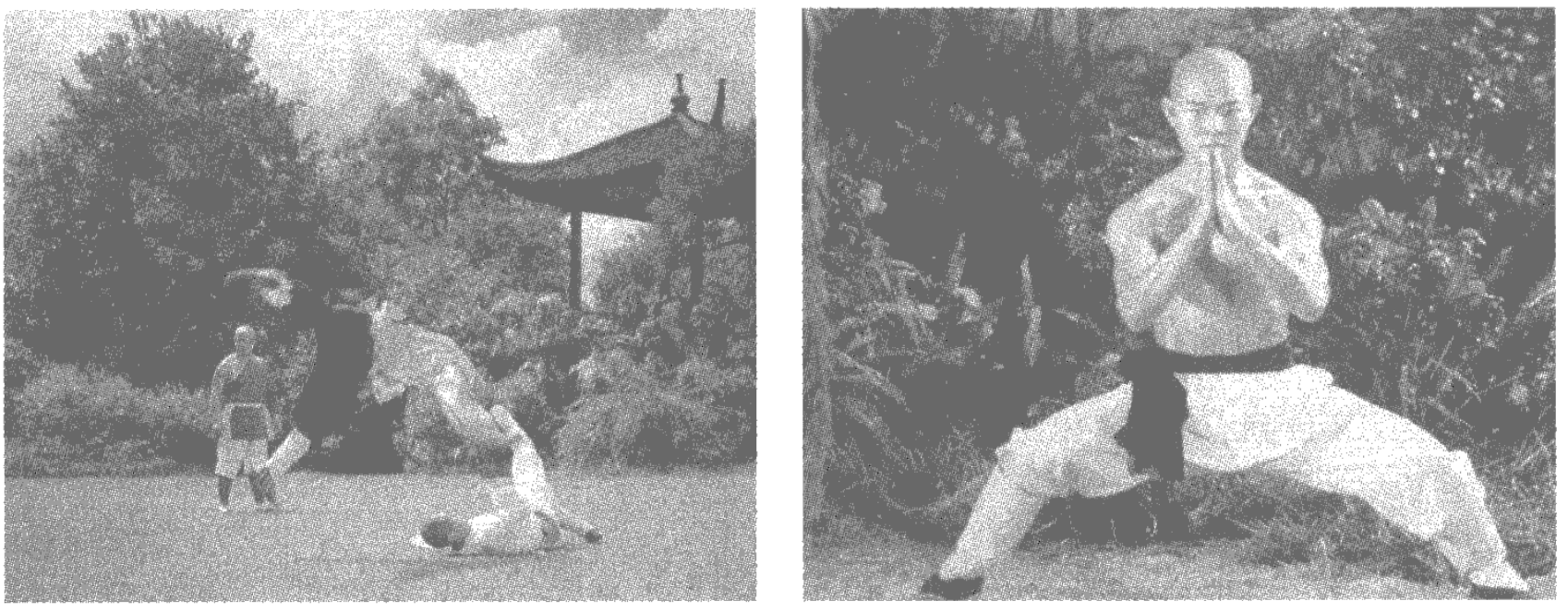
① 所谓“平衡”是指习武者以中国武术及其价值观为武装，达到肉体、精神、社会适应的“天人合一”。

关德兴饰演黄飞鸿

影走向世界。此后，张彻、刘家良拍摄了一系列以洪拳与咏春拳为题材的南拳电影，其武打动作一招一式有板有眼。等到刘家良独立导演后，功夫电影成就已相当辉煌。他导演的《洪熙官》、《少林三十六房》、《少林搭棚大师》、《疯猴》等影片几乎可以串联成一部岭南武术史，片中对武术技巧的讲解已经具体到招式的练法、打法、用法、破法，可谓南派武术的“教科书”。

1982 年，中国内地设在香港的长城电影公司导演张鑫炎拍摄了一部改变中国电影史甚至中国武术史的功夫片《少林寺》，在海内外引起巨大轰动，造就了一批武术明星，创造了中国电影领域的多个第一。从创作上看，这部影片当时获得轰动的主要原因在于实地拍摄和真功表演。

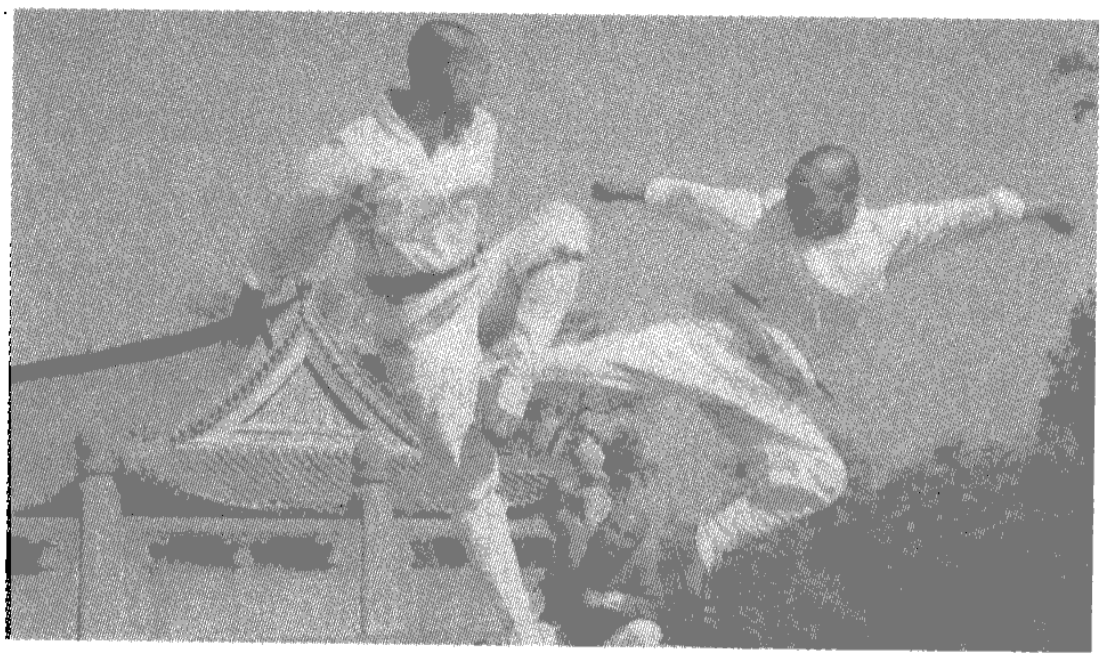
其实，自《少林寺》以来，内地武术运动员参与武侠功夫片拍摄已形成一股不小的潮流。著名武术冠军李连杰、赵长军、邱建国、徐向东，著名武术教练于海、于承惠、马振邦，都是当年的佼佼者。



《少林寺》剧照

自武侠电影诞生以来，武术人进入电影界的现象从未间断，如香港的刘湛与刘家良、刘家荣三父子，享誉武林，有“猴王”之称的劈挂拳宗师陈秀中与陈观泰师徒，胡金铨电影中的上官灵凤等以及当红动作明星赵文卓、吴京。

这方面最有代表性的自然是李小龙。用李小龙自己的话来说，他首先是一位武术家，其次才是一位电影人，他的一生是用电影来表达他的武学思想。今



天看来，他自创的截拳道及其主创的4部半功夫电影，最大的意义在于为那个年代注入了一种自由与真诚的精神。从动作导演角度看，在这种自由和真诚理念的指导下派生的简洁、真实、有效的现代武打风格，一直延伸到后来刘家良、甄子丹的“真功夫电影”。

20世纪80年代，武侠片进入了时装动作阶段，形成于封建社会的传统武术开始走向幕后，电影中的动作风格开始变得简单、快捷、有效。对于时装动作片、枪战片来说，古装武侠片中的武术形式已无须呈现，但动作场面的美学理念与调度技巧却沿用至今。吴宇森电影中双枪对峙的场面源于张彻电影中高手战前的兵器对峙；《英雄本色》系列枪战片只是把侠客手中的刀剑换成英雄手里的枪械。

第三节　杂技

杂技的诞生与中国市民社会的形成密不可分。人们逢年过节时的娱乐喜庆派生了各种民间曲艺杂技。因此，杂技的诞生带有天然的喜剧色彩。

在很多武侠动作电影中，我们经常可以看到一些过程性的动作场面。这些动作形态没有直接的打斗主题，却带有展示和逗乐的成分，比如电影中的舞狮、赌术、马术等。

这里的杂技形式比作为戏曲艺术的杂技含义更广，包括各种形式的身体技能与技巧。杂技的加入使得武侠动作片中的动作形态变得有声有色、鲜活有趣。

中国民间拥有丰富的动作类艺术。例如：《黄飞鸿》系列电影中的舞狮，本身既是一种民俗表演，也是一种戏剧情节；《狮王争霸》片尾的狮王大会，从剧情表面看似乎是一场群狮踩青的汇演，潜在叙述却是黄飞鸿出狮阻击洋人的刺杀阴谋。20世纪90年代的《黄飞鸿》系列影片依然保留这一动作形式，《黄飞鸿》系列中的《狮王争霸》、《铁鸡斗蜈蚣》、《王者之风》等，从舞狮到舞龙、舞蜈

蚣,再到舞怪兽,杂技表现的形式随着剧情的变化而发生着各种改变。

20 世纪 70 年代末,以刘家良导演的《神打》为萌芽,以袁和平的《蛇形刁手》、《醉拳》、《奇门遁甲》为代表,茅山道术、杂技、马戏等大量民间艺术进入武侠动作片领域。《醉拳》中,成龙在草地上的翻腾、练功以及借用道具的插科打诨,杂技的展示远远大于功夫的打斗。

到了 20 世纪八九十年代,香港赌术电影在王晶《赌神》的启动下蔚然成风。出身杂技世家的动作指导江道海,从小在祖父的"江氏魔术杂技团"学艺,擅长设计小动作,恰好为杀气腾腾的武打动作注入了新鲜活力。《赌神》系列影片的问世,扩充了动作设计的空间,使武术指导与动作指导开始出现明显的无交叉地带,电影中一切涉及非常规的动作形态都可能成为动作指导(动作导演)的工作范围。

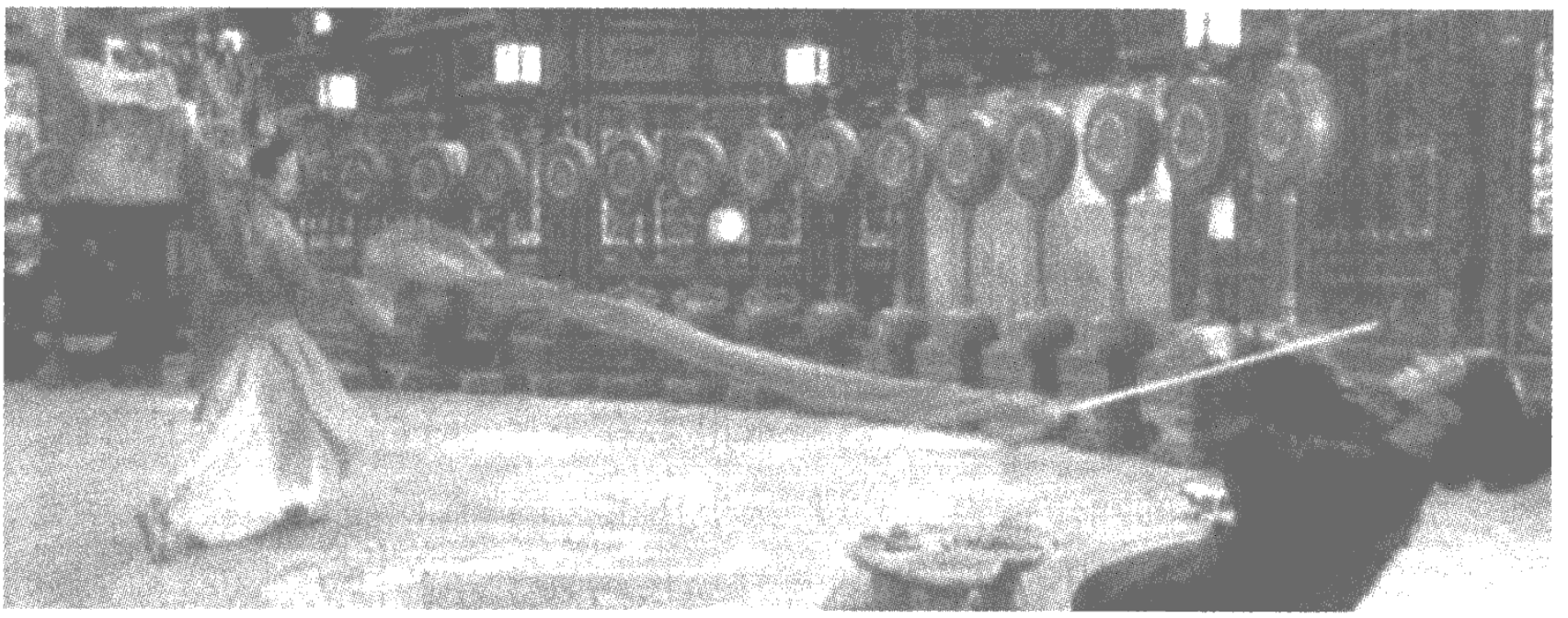
第四节　舞蹈

武侠电影研究专家贾磊磊的《中国武侠电影史》中指出:中国武术进入电影后,已演变为一种以艺术表演为主、以击打对方为辅的武术之舞。观众在欣赏一场技艺精湛的动作搏击时,实际上看到的是一场在银幕上展开的武舞表演。可见,在很多武侠动作片中,武术格斗在表现形式上已经带有明显的舞蹈化倾向。实际上,中国戏剧早已将武与舞联谊。《公孙大娘舞剑器图》应该是中国有记载的历史上最早将"武"当作"舞"去表演和欣赏的佐证。

舞蹈强调以动作表达情感,就其属性而言,带有天然的"上镜头性"。当它进入武侠动作电影的动作场景时,银幕上的武打动作开始变得优美、飘逸,人物气质变得潇洒、典雅。同时,表演性极强的舞蹈也消解了武侠动作片的暴力。

杨紫琼在影片《新流星蝴蝶剑》(1993 年)的打斗中,以长布缠腿后撩,呈"燕式平衡"动作,以布为弦,以背为弓,将手持兵器的梁朝伟射出,杀人于百步之外;《十面埋伏》(2003 年)让章子怡在牡丹坊上演了一场水袖舞,其中"仙人指路"等舞蹈动作正是借鉴自水袖舞和红绸舞的艺术形象,这段优美的舞蹈有着起落有致的韵律,却潜藏着夺剑杀人的目的,是舞蹈与打斗结合的典范。

众所周知,胡金铨电影的武打动作蕴涵着京剧与舞蹈的动作节奏,而张彻电影的武打场面充斥着一种英雄主义的豪气,这都源于舞蹈艺术的设计理念。



《十面埋伏》中，章子怡用“水袖舞”演绎的“夺剑杀人”

张彻喜欢让他的男主角赤膊上阵。在《大刺客》中，王羽一夫当关，万夫莫开，双手平伸分开，随意挥舞刀剑，拼杀于敌群中，这种毫无安全性的防守姿势完全出于舞蹈化的表现需要。影片《金燕子》同样表现了女演员郑佩佩的舞蹈功底。这种追求动作意境与美感的影像风格，在张彻弟子吴宇森的英雄片中被发挥到了极致。

另外，从人才方面看，诸如郑佩佩、杨紫琼、章子怡等明星，都是舞蹈出身，在动作导演的调教下，她们的动作不乏力度，却多了几分柔美和飘逸。

第五节　文学

这里的文学作品主要指武侠类的小说、神话、传奇、诗歌等，这些武侠文学中大都涉及对武打、动作的描写。不同时代的审美趋向和作者风格会产生不同的武功描述方式。例如：金庸描写的武功就相对写实，有充足的武学文化依据；古龙则偏重武功的意境，注重武打情节的诡异和空灵。

从武侠文学对武侠电影动作形态的影响看，主要体现在两个方面：

一、武打风格

中国武侠电影自 20 世纪二三十年代改编自《江湖奇侠传》的《火烧红莲寺》系列问世，到 21 世纪初中国内地武侠大片的新潮，用电影语言神化武术功夫的现象从未间断，“超现实主义”的创作思维在神怪武侠电影中达到极致。进入现代武侠文学时期，金庸、古龙、梁羽生等不同风格的小说，为武侠电影的动作场景提供了多样的表现方式。

20世纪70年代,楚原是拍摄古龙武侠小说最多的导演。他的武打风格继承了古龙小说的空灵、浪漫和诡异,动作场景中经常出现出乎意料的设计,如影片《萧十一郎》中的割鹿刀、《天涯明月刀》中的链子刀。金庸的武侠小说时至今日仍是被改编最多的作品,他的小说中严肃而富有想象力的武功描写被动作导演们演绎成一种厚重而神奇的武打风格,如影片《笑傲江湖》中的独孤九剑、《东方不败》中的葵花宝典。

二、人物形象

一般而言,武侠文学中的英雄侠客不但具有高超的武功,而且在日常生活和言谈举止中都渗透着武功的影子,这为武侠电影塑造英雄侠客的人物形象提供了具体而生动的办法。比如:在袁和平导演的《林世荣》一片中,关德兴扮演的黄飞鸿一边用毛笔写字,一边与李海生扮演的坏人打斗,李三番五次攻击关,几个回合结束,"仁者无敌"4个大字顺利写完,打斗停止,双方安然无恙,黄飞鸿的"儒侠"形象却跃然银幕之上。这种边打边写的方式其实最早出现在金庸的小说《鸳鸯刀》中。

武侠小说中对英雄侠客日常生活的武功化描写,不但有利于突出人物的武侠风范,也有利于动作设计的创新。例如:袁和平做动作导演的《功夫》就借用了古龙、温瑞安武侠小说中的"琴声杀人"和金庸《倚天屠龙记》中的"狮吼功"。

另有一些武侠小说中的飞禽走兽也成为武功化的角色,比如《神雕侠侣》中的神雕、《天蚕变》中的巨蚕、《风云》中的火麒麟。这些角色的产生为武侠电影的武打场面增添了新元素。

张艺谋拍摄《英雄》的灵感来源于李白《侠客行》中对武侠境界的描写:

十步杀一人,
千里不留行。
事了拂衣去,
深藏身与名。

第三章　动作导演的历史

第一节　武侠草创："怪力乱神"

（20 世纪 20 年代初— 40 年代末）

1919 年，商务印书馆活动影戏部摄制了一部 6000 尺（胶片）的故事片《车中盗》，由任彭年导演，在当时被称为"神怪加武打"的影片。1926 年，武侠明星张惠冲之弟张惠民创办了话剧公司，拍摄了《乱世英雄》，这是中国电影史上第一部被称为"武侠影片"的电影。

1928 年，明星电影公司由郑正秋根据当时武侠小说名家平江不肖生的小说《江湖奇侠传》改编导演了《火烧红莲寺》，这是中国电影史上最具规格化的武侠片。其后，《火烧红莲寺》系列、《荒江女侠》系列、《关东大侠》系列、《儿女英雄》系列、《奇侠精忠传》、《半夜飞头记》及《红侠》等，将中国武侠电影的第一次高潮延续了 4 年。

总体上说，20 世纪 30 年代前后的中国（上海）武侠电影的武打形态可分为两类：一是直接借用戏曲舞台动作，演绎者多是戏曲龙虎武师。金庸先生（用笔名"林欢"）曾说，当时"许多武侠片却糅进了大量舞台上的形象、舞台式的服装、舞台式的动作、舞蹈化的打斗，一方面显得非常虚假，另一方面却又没有舞

台之美”①。二是直接复制剑仙小说的武功描写,与当时兴起的神怪片“合流”,并受西方剑客电影的影响,综合创造出“神怪武打”。当时的标志动作有“一飞冲天的轻功”、“隔山打牛的内功”、“斗法宝”、“放飞剑”等,动作场景中时常展现一些古怪兵器、法术、机关,营造一种奇幻的打斗气氛。

从动作拍摄技术看,当时出现了叠影、倒拍等摄影特技,1929 年的《女侠白玫瑰》中还出现了“荡绳”之类的特技。值得一提的是,1929 年大中华百合公司出品、杨小仲编导的《飞侠吕三娘》竟对片中“腾云驾雾”、“隐身易容”、“掌心雷功”等动作场面的摄制技术进行了讲解,普及了当时武侠片动作场面的制作方法。

因此,草创阶段的武侠电影,主导动作特征是“怪力乱神”,动作形态的源头是对剑仙小说的粗糙图解。

石琪先生曾这样解释:“中国电影过往在动作上的简陋,原因自然很多。制作、技巧、意念及演员等等方面,都有问题。不过,特别值得一提的是思想观念上的因素——人们对传统武术从根本上缺乏信心。中国电影事业开展于世纪交接期,正是中国内忧外患最深重的时刻,在西方现代化武力和文化冲击下,陷于瓦解的传统体制,无论文武的实用性都大受国人(尤其是知识分子)怀疑,举国充满自卑感。在现实形势不如人的局面下,难怪不少武侠片要以超现实的神功异术来满足观众,也难怪电影不能与实际武术结合,创出新的动感艺术。”②这段话指明了中国武侠电影在草创阶段的社会背景与文化心理。

对于动作导演的发展而言,却有一件值得纪念的事:1927 年,友联公司的影片《红蝴蝶》(钱雪凡导演,徐琴芳、崔若均主演)和《山东响马》(钱雪凡、叶仁甫导演,郑超凡、徐琴芳、叶仁甫、时觉非等主演)第一次起用了任雨田为武术导演。

---

① 林欢:《看(江湖奇侠)杂感》,引自石琪《香港电影的武打发展》,载《香港功夫电影研究》第四届香港国际电影节特刊(1980 年 4 月)第 11 页。

② 引自石琪《香港电影的武打发展》,载《香港功夫电影研究》第四届香港国际电影节特刊(1980 年 4 月)第 11 页。

第二节　古典武侠：以武育人

（20 世纪 50 年代初— 60 年代末）

20 世纪 50 年代初至 60 年代末，在战火影响下，武侠片阵地由上海南迁至香港，以胡鹏导演、关德兴主演的《黄飞鸿》系列为主流，片中武打场面讲究真功夫，以南拳为主。① 同时，这些影片十分强调武打动作的教育功能，坚持用武术传达儒家思想，是香港武侠电影对中国文以载道的传统延续，也是武侠电影史上以侠论武的典范。

1949 年后，功夫片在香港的兴起缘于家喻户晓的广东传奇武林人物黄飞鸿。黄飞鸿的年代并不久远，他的弟子和再传弟子大有人在。刘家良的父亲刘湛便是黄飞鸿弟子林世荣的徒弟。因此，黄飞鸿电影的武术打斗必须改变以往的“神怪”作风，摆脱舞台式的套路打法，创立“硬桥硬马、真刀真枪”的写实风格，力求用传统南拳的桥手腰马，无限接近实战形式。②

《黄飞鸿》中的关德兴（左）与石坚（右）

《黄飞鸿》电影动作风格的最大突破是放弃了以往的神功玄学，强调正宗岭南武术的功架和招式，对打追求动作与技术的真实，第一次在银幕上将套路表演与武术格斗区别开来。《黄飞鸿》系列的第一部就设立了武术指导一职，由梁永亨担任，后来又有刘湛及关德兴、石坚、袁小

① 整个 20 世纪 50 年代，港台武侠电影确立了两种功夫片类型：一种是反映黄飞鸿故事的功夫片，代表作是《黄飞鸿》系列；一种是神怪武侠片，代表作是《如来神掌》等。从动作形态分析，神怪武侠片无根本性突破。

② 关德兴生于晚清，卒于军阀混战之时，是银幕上肝胆侠义、为人称道的“黄师傅”，成为中国功夫片最著名的品牌。从香港导演胡鹏 1949 年拍摄的第一部以“黄师傅”为主人公的电影《黄飞鸿鞭风灭烛》，到 1997 年徐克监制、洪金宝导演的《黄飞鸿之西域雄狮》，共拍了 100 多部。其中，关德兴主演的黄飞鸿电影就有 77 部。

田等人兼职。[①] 这一切预示着中国银幕上的武术与动作形态将发生根本性的变化。

据余慕云先生的研究,黄飞鸿电影保存了许多广东武术的流派形式。比如:

在拳术方面,有“蛇形手”、“撩阴手”、“十独手”、“黑虎爪”、“虎尾脚”、“无影脚”、“铁线拳”、“虎鹤双形拳”、“螳螂拳”等。

在兵器方面,有“子母刀”、“滚堂刀”、“拖刀”、“断魂枪”、“五郎八卦棍”、“二十八宿棍”、“五行棍”、“六点半棍”、“五点梅花棍”、“飞虎鞭”等。其他的兵器还有大关刀、长缨枪、山西大扒、钢鞭、双钩等。

在对打方面,有“虎爪对鹤爪”、“棍对棍”、“棍对单刀”、“棍对枪”、“单扫子”、“藤牌单刀”等。[②]

《黄飞鸿》系列电影开创了中国武侠电影“武打”新纪元,改变了银幕武打的形式,开了实打实拍的先河,同时培养了新一代的观众,对于弘扬武术文化、树立中国武术的自信与价值,意义非凡。

另外,从人才培养看,《黄飞鸿》系列培养了大量武术指导方面的人才,如日后香港武侠功夫片的中坚力量中,“刘家班”、“袁家班”、唐佳、陈少鹏、韩英杰等都是从《黄飞鸿》片场中走出来的。

当然,现在来看,当时这些影片在武术动作与电影技术的结合上还不够成熟。

石琪先生说:“(20 世纪)50 年代的‘黄飞鸿’只是初具规模,它拍法呆板、制作简陋、故事草率等等,当时已被人诟病,其电影技术水平在粤语片中也是较原始的。那些武打场面大都靠演员表演,镜头只做记录,有时还记录得不清不楚,而演员受落后的片场条件的限制,往往不能尽展所长。我们不妨说,这片集的人物已有动感,但电影本身的动感仍然贫乏。”[③]

同时期,从武术指导角度看,值得一提的是京班出身的韩英杰。在“沈常福马戏团”任空中飞人艺员后,他回香港参与了《黄飞鸿》影片的演出。在他

---

① 此时中国电影史上的第一位武术指导任雨田也到了香港,他的女儿任燕是《黄飞鸿》电影的女主角之一。

② 其中特别值得指出的是由武术名家陈汉宗表演的“虎鹤双形拳”、黄飞鸿夫人莫桂兰表演的“子母刀”、梁永亨表演的“断魂枪”、曾振华表演的“螳螂拳”等。

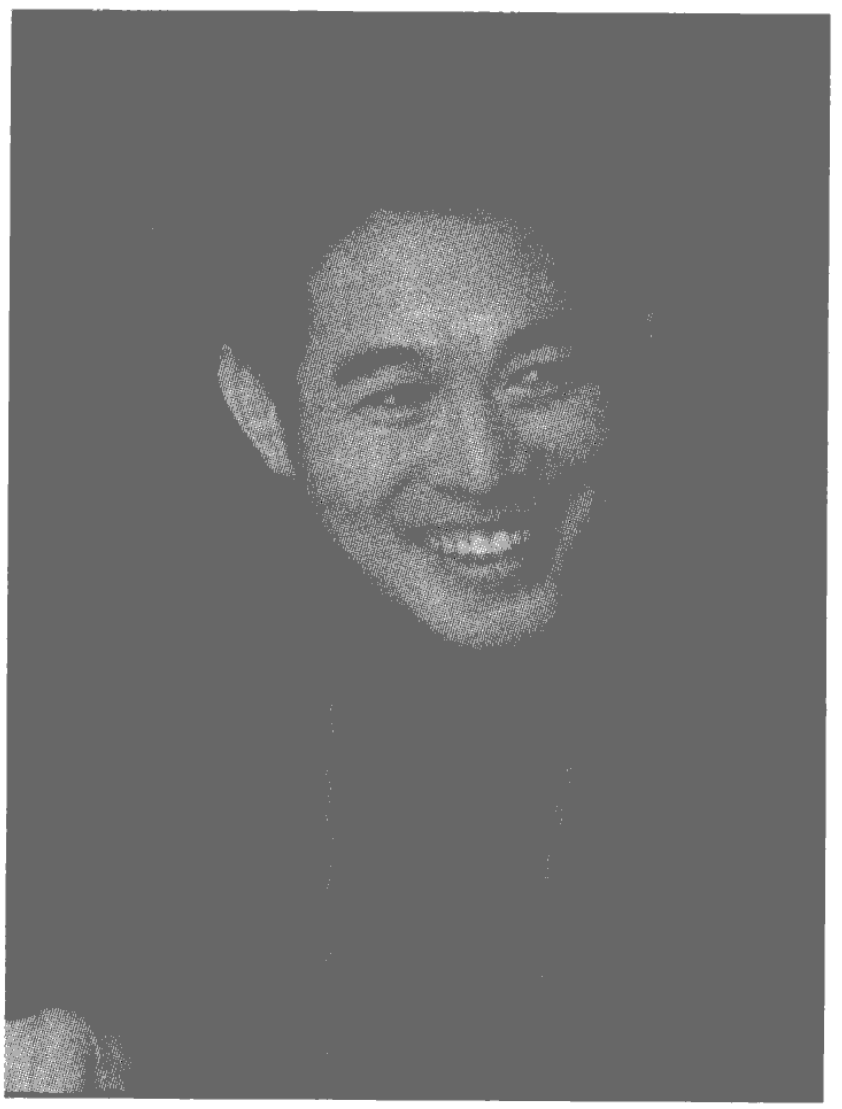
③ 引自石琪《香港电影的武术发展》,载《香港功夫电影研究》第四届香港国际电影节特刊(1980 年 4 月)第 75 页。

首部任武术指导的影片《燕子盗》中，他将马戏班“空中飞人”的弹床技术引入电影拍摄，通过跳弹床加强动作美感，从此弹床成为香港武术指导的重要工具。

第三节　经典功夫：嬉笑怒骂

（20 世纪 60 年代末— 80 年代初）

20 世纪 60 年代末至 80 年代初是一段风云变幻、群雄辈出的时期，也是中国武侠动作电影发展的黄金时期。这一阶段的武打动作形态百花齐放，奠定了未来中国武侠电影武打动作的基本方向。代表人物有张彻、胡金铨、楚原、李小龙、刘家良、袁和平、洪金宝、成龙、徐小明、张鑫炎、张曾泽、张华勋、李连杰、计春华、于承惠等。



李连杰

于承惠

这一阶段的武侠片以拳脚功夫为主要动作形态，武术动作在一部影片中的重要性达到高峰，而且质量与数量也都迅速发展。具体表现有：

1. 国际功夫巨星李小龙的出现。

2. 武术指导直接晋升为电影导演，如刘家良、洪金宝、袁和平等。

3. 南、北少林系列电影的出现及其巨大的辐射效应。

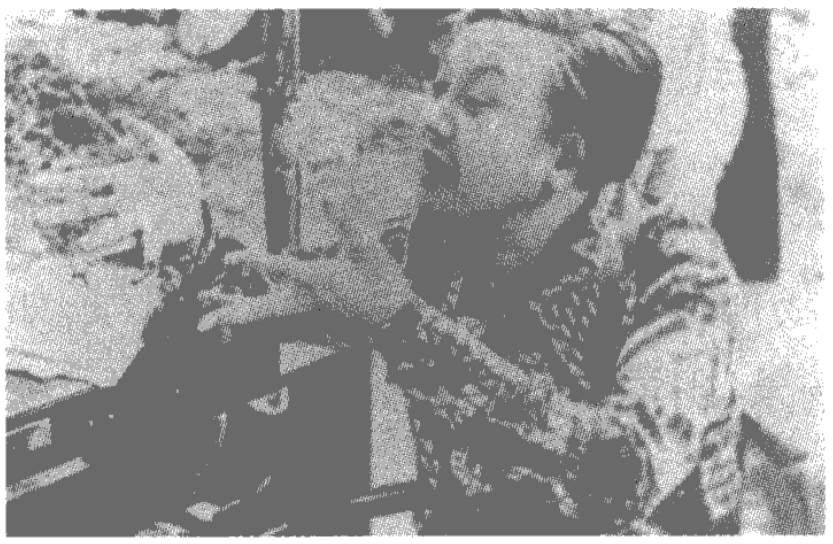
4. 用电影宣传武术文化，逐渐成为武侠片的正宗流派，如刘家良电影。

5. 武打动作与嬉笑怒骂结合，动作内涵开始泛化。

6. 内地竞技武术套路进入武侠片创作，开创银幕全新动作之风。

张彻　胡金铨

经典功夫时期的武侠电影在武打动作上的变革，是从20世纪60年代末张彻、胡金铨等人开创的“新武侠世纪”开始的。尤其是《独臂刀》和《龙门客栈》的出现，一改过去武侠电影侠义思想过重的艺术局限，呈现出“侠气渐薄，武打猛增”的势头，使走进“死胡同”的传统武侠电影面临新的契机。



张彻在拍摄现场

胡金铨在拍摄现场

从武打动作场面的创作看，这一时期功夫片的武术人物从传统的儒侠转为新式的英雄，黄飞鸿老成持重、循规蹈矩的君子形象因不符合年轻观众的审美习惯而退出历史舞台，取而代之的是血气方刚、快意恩仇的少年游侠。

影片中的少侠继承了传统侠客忍辱负重的人物性格，但最大的不同却是在忍无可忍之时一定会痛快淋漓地大开杀戒，抛洒一腔热血，只求死得轰轰烈烈。在这样的创作观念指导下，影片自然对武术格斗偏爱有加，“暴力美学”逐渐生根发芽。具体表现有：

1. 以强劲、直接的暴力打斗渲染武打场面的气势，一改《黄飞鸿》系列“以武育人”的传统，把动作性作为功夫片的最大卖点，坚持以“武”论“侠”。张彻的《独臂刀》就是一个“被杀——练功——报仇”的故事，每个环节都有很强的

动作性。

2. 将电影语言与武术动作结合，从画面内外一起创造“武打的动感”，为武术指导开辟新空间。例如：张彻第一次用手提摄影与慢镜头拍摄动作场面，使“英雄之死”气贯长虹；胡金铨以抽格摄影或暴雨剪辑创造出诸如竹林之战的经典场景。

3. 开始设计武打动作的内部情节，改变传统武侠复杂的故事情节，简化人物，深化打斗。例如：胡金铨的《大醉侠》中郑佩佩客栈斗群敌一场，武打层次分明，层层递进，攻防节奏简洁明快；张彻的《独臂刀》中刘家良、唐佳设计的专破独臂刀的金刀锁，在银幕上建立起兵器之间相生相克的原理。

4. 武打动作与人物性格结合，以武术动作塑造人物形象，揭示人物性格。例如：张彻的《独臂刀》中的兵器残刀与王羽肉体和精神残疾暗合；胡金铨的《侠女》片尾中乔红凌波微步的奇功和至简至高的内功形态，与他扮演的高僧形象相得益彰，打斗中插入的山川河流的表意镜头正好与影片禅宗主题交相辉映。

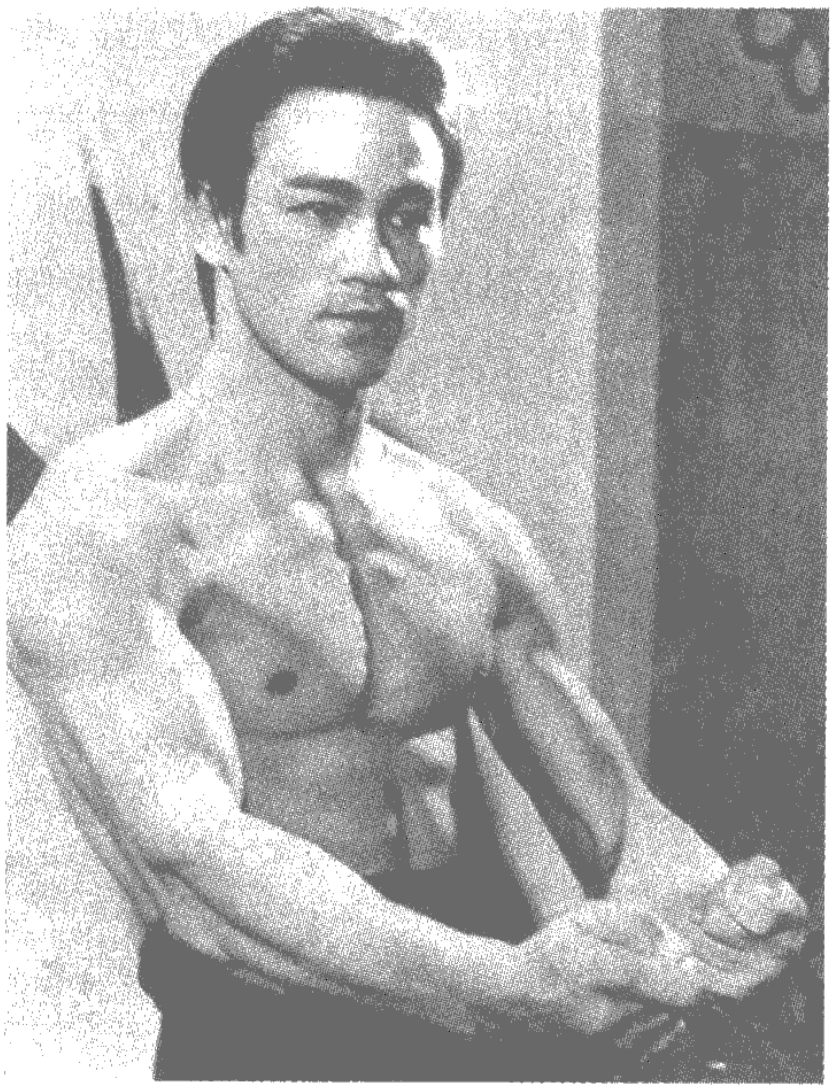
5. 动作风格总体呈现阳刚与阴柔两派。阳刚派以张彻为代表，片中“赤膊上阵”、“盘肠大战”、“五马分尸”等经典场面充满阳刚、残酷、暴力的风气，如《报仇》的决战，是“暴力美学”的标志性场景；阴柔派以胡金铨为代表，片中“凌波微步”、“弧形动作加直线冲刺”、“无休止的奔跑”等经典动作旨在表现人物优美的瞬间造型、节奏的美感以及动作场面的意境。

李小龙的“唯我独尊”

功夫片为世人所知是在20世纪70年代。李小龙的4部半功夫片让中国功夫名扬天下。[①] 现在看来，李小龙的出现是超越那个电影时代的，截拳道的根本思想是解放思想，他的海外经历和教育背景促成了他对香港武侠功夫电影的改良。

---

① 但第一部在海外正式做商业放映的功夫片是1971年邵氏出品、郑昌和导演、罗烈主演的《天下第一拳》，该片曾在美国1000家主流影院同时上映，盛况空前。



李小龙

一部《唐山大兄》,将当时香港流行的古装刀剑变为时装拳脚。李小龙的武功中西合璧,有中国咏春拳的功底,也加入了西洋拳击的拳法、步法以及日本空手道和韩国跆拳道的腿法等。他自创的截拳道是一种以自我为中心的格斗体系。

截拳道理论带有明显的存在主义色彩,追求"认识自我"和"解放自我"。在这个理念的指导下,武学只是走向"自我解放"的道路之一。那么,当李小龙用电影传达自我精神时,我们自然看到一种完全个人主义的武打风格。①

1. 拳脚打斗的唯我独尊。在他的影片里,武打动作呈现一枝独秀的局面,众多配角乃至反一号的动作要么很软很丑,要么又慢又呆,唯独李小龙的拳脚既快又美。或许是为了演绎截拳道的全新性,在影片的武打情节上完全呈现李小龙的"鹤立鸡群"。例如:《唐山大兄》中的决战,韩英杰的徒手打斗依然是传统邵氏的"猫抓"加跳跃,与李小龙快、准、狠的自由搏击显然不在一个时代;《精武门》、《龙争虎斗》中李小龙以一敌百的武打场面,他赤裸上身,神色激愤,周围的武行完全沦为"沙包"。

2. 武器使用的人无我有。双截棍、短棍、鞭杆等,这些在以前的香港武侠片

① 可参考汤尼·雷恩的《李小龙:爱己与爱国》,载《香港功夫电影研究》第四届香港国际电影节特刊(1980年4月)第107页。

中极为少见的武器，从李小龙的《精武门》开始风靡世界。除了《唐山大兄》，他的每一部影片几乎都会对这些兵器的战术、技术应用加以展示，如《精武门》中勇闯日本道馆“以一敌百”的棍花，《猛龙过江》中在后院单对单演示双截棍的棍梢、棍把、链条等用法，《龙争虎斗》中地狱打斗时短棍的使用。这些武器因为少见，所以银幕效果也很出奇。《死亡游戏》里，李小龙可以用鞭杆打败对手的短棍，也可以用双截棍打败菲律宾棍王的双截棍。

李小龙《死亡游戏》剧照

3. 表演风格的特立独行。当时香港武侠片的表演风格是脸谱化的。王羽一旦开战，必定一脸严肃，一副苦大仇深的英雄形象。而李小龙中西合璧的性格与他自由奔放的表演达成一致：握拳抹鼻的威武、打斗时的怪叫和弹跳、拎起裤腿的动作细节、诙谐憨厚的笑容、双眼下垂的严肃、撇起嘴角的不屑一顾、受伤后的舐血、格斗中的轻松自然、自我陶醉的摇头等，这一切在当时的香港武侠片里都是全新的表演方式。所以，正如电影学者汤尼·雷恩所说，无论是罗维导演的《唐山大兄》还是《精武门》，只有李小龙是唯一“作者”。

4. 电影语言的自我中心。当时香港拍摄武侠片动作场面的手法比较模式化，张彻开创的手提摄影与慢镜头属于新潮，胡金铨的暴雨剪辑尚未普及。因此，在李小龙的几部电影中，摄影与剪辑并未对动作本身的呈现起到多大帮助，反而只是在做长镜头的“记录”，镜头的中心自然是李小龙。在《猛龙过江》罗马角斗场决战中，有很多他面向镜头冲拳、踢腿的动作，整个打斗的镜头调度始终以李小龙的步伐身法为转移，就连中途转败为胜的跳步转场也以慢镜头追随他的闪躲；在《龙争虎斗》中，地下仓库警报一响，从李小龙被人抓掉上衣开始，一个长镜头加高速摄影，将他击倒来自镜头各方敌人的肢体变化展现得清晰明确，敌人要么以乱发遮脸，要么背对镜头，而李小龙的面部近景却是这一镜头的起幅落幅。

因此，李小龙的几部电影不仅进一步建立健全了以拳脚功夫为核心的功夫电影的结构方式，而且开创了武打演员主导的动作片的明星制时代。

刘家良的“功夫正宗”

刘家良是黄飞鸿的正宗传人，是香港第一位从武行做到导演的电影人。

刘家良

1973 年李小龙去世，第二年他就与张彻合作《方世玉与洪熙官》，开启“正宗国术”路线，延续着李小龙的真功夫衣钵。他的功夫片永远在表现岭南武术史的生动内容及其技术形式。1978 年，他导演的《少林三十六房》因在片中加入大量描写少林僧人练功场面而大获成功。该片排名当年香港十大卖座电影之五，获得同年亚洲影展最佳动作效果奖，使义弟刘家辉成为香港银幕少林和尚的代言人。

以刘家良为首的刘家班的动作风格如下：

1. 动作本身：硬桥硬马、桥来桥往、刚猛劲道是南拳的特点，也是刘家良的动作风格。打斗中一招一式的亮相、有板有眼的拆招以及有根有据的武术背景，印证了他以电影书写南拳历史的神话。在他的电影中，功夫既是博览，也是主题。

2. 打斗角色：义弟刘家辉扮演的和尚是刘家良功夫电影的常用主角。在少林和尚的背景下，打斗行为往往具有惩恶扬善、匡扶正义的道德意义。因此，在“不杀生”的戒条下，“少林功夫”更能彰显中国功夫的独特魅力。在刘家良后期作品《五郎八卦棍》中，杨五郎的棍法学自打豺狼，却用作除霸，杀生后五郎出家；《少林三十六房》中的第三十六房也正是三德和尚的归宿。

3. 打斗场景：将武术融于生活是刘氏武打的突出特征。因此，片中打斗及练功的场景大都集中在日常生活的空间，并在不同环境中表现特定武功。《少林三十六房》中第三十五房尽是奇特道具，分别训练三德和尚的手、眼、头等各个部位；《烂头何》则对各种空间道具背景下的打斗形态进行了探索。

4. 动作内涵：功夫生活化，武打与情节融合，动作情节就是叙事情节。功夫成为人物之间矛盾、冲突和交流的主要手段和形式。例如：《洪熙官》中的洞房对话和洪家父子之间的交流，都以功夫上的探讨和切磋为方式。

5. 摄影剪辑：刘氏武打动作具有丰富的技术内涵，摄影剪辑的最大特点就

是清晰而准确地展现这些动作细节，横移镜头紧跟对拆招式的变换，近景与慢镜头表现攻防转换的关键动作，猛推猛拉式镜头既强化打斗者关系，也是动作转场的剪辑点。在影片《陆阿采与黄飞鸿》陈观泰教刘家辉打木人桩一场戏中，为了突出木人桩旋转中隐藏的技术要领，剪辑采用了跳轴，刘家辉忽左忽右，木桩威力顿时增强。

袁和平的“功夫喜剧”

早在1973年，李小龙逝世的当年，以市民喜剧为特色的《七十二家房客》就占据当年香港电影票房第一位，紧接着许冠文、许冠杰兄弟的喜剧片开始引领香港电影市场。1978年上半年，做过多年武术指导的袁和平执导的《蛇形刁手》在香港上映，成龙做主角，情节虽然老套，但在武打动作中加入大量喜剧元素，开创出功夫片新片种——功夫喜剧[①]。下半年上映的《醉拳》更是这一类型的经典之作，京剧出身的成龙在片中将杂耍式动作与他顽皮可爱的人物形象相结合，一举成名。值得强调的是，同时期的“七小福”大师兄洪金宝也是功夫喜剧的重要开拓者，他的《三德和尚春米六》、《赞先生与找钱华》是这一时期功夫喜剧的代表作。

袁和平（左）和洪金宝（右）

功夫喜剧的动作创新在于：

1. 动作本身：杂技性极强的拳脚、巧妙的地形道具利用、嬉笑杂耍的武打动作和亲身涉险的肉身神话。醉拳套路有多种，南派以“醉八仙”出名，北派则以“武松醉酒”、“燕青醉酒”、“鲁智深醉打山门”等套路著称。“醉八仙”以模拟

① 功夫喜剧的雏形应追溯到刘家良1975年的《神打》，片中汪禹假扮“齐天大圣”一段戏，已有明显的动作、表演、情节上的喜剧色彩。

道家八仙神化的形姿和武艺为特色，动作名称多以这些人物动作特点创编，如成龙在片中的招牌动作“何仙姑弹腰献酒醉荡拳”。

2. 打斗角色：顽皮愚笨的功夫小子形象，如颠覆传统、不再一脸严肃的黄飞鸿；丑陋可爱的师傅形象，如《醉拳》中好酒好吃的袁小田。

3. 打斗场景：实景拍摄，如《醉拳》片尾决战时的山川田野中成龙与黄正利的大空间打斗，改变了以前影棚拍摄的生硬和虚假。

4. 动作内涵：功夫铺陈情节，如《蛇形刁手》中主角观察“猫蛇相斗”自创“蛇形刁手”；武打结合性格，如《醉拳》片尾决斗时“醉八仙”怪招与角色顽皮可爱的个性。

5. 摄影剪辑：绝招与练功镜头对切，如《醉拳》决斗中成龙打败黄正利时插入了他“捏核桃”、“爆西瓜”的练功场面。

楚原的“奇情诡异”

正如研究者所言：“‘楚原、古龙、倪匡’这个铁三角多年来已经为武打片造就了一个次类型(Sub-genre)，以异于其他武打片的世界招徕观众，票房历久不坠。在他们的封闭世界里，自有其传统的约定俗成。这些包括了奇怪又自我沉溺的推理逻辑及说话方式、天方夜谭般的布景、故作玄虚的情节、脱离常规的性关系、对名利争夺的批评以及一定交错的文武戏等。”①

楚原

楚原动作风格有如下特点：

1. 动作本身：楚原曾坦言“在邵氏工作的15年间，所拍摄的武侠片受到技术的限制，两条威亚四个弹床，就可以拍摄了”。可见，他的动作场面包含大量跳跃、翻腾，追求唯美飘逸的“舞武”，以刀剑打斗为主，动作设计从文学描述出发，武打动作优雅潇洒，是典型的以“侠”论“武”，以“情”论“武”。例如：小李飞刀之“例不虚发”并不以真实为限，而是物极必反

① 焦雄屏：《古龙 楚原 倪匡的“铁三角”幻想——〈楚留香〉》《焦雄屏看电影》(台港系列)，台北三三书坊，第143页，1985年。

的精神之刀。

2. 打斗角色：豪侠、痴情女子、阴谋家、义仆、刺客、杀手，一起构成了楚原武侠世界中的打斗人物。这些人物分工明确，武打与命运紧密结合，忠诚的义仆往往为信义牺牲，瞬间成就人生价值，如《流星·蝴蝶·剑》中的孙玉伯性命不保，却道出影片宗旨："古代的人铸剑，似乎就是为了权力的争夺。"酒馆的老板、仆人、师爷、毛贼、刺客等也往往出场短暂却光彩夺目，这些动作人物似乎一生只在等待一个时刻，让自己"死得其所"。

3. 打斗场景：楚原善于在影棚中拍摄打斗，原本暴力的武打在充满霓虹灯、烟雾、轻纱帐幔、潺潺流水的布景中变得唯美浪漫。他经常使用的内景为冷香小筑、天龙古刹、枫林古渡、孔雀堂，这些场景没有明确的空间指向性，装饰性较强，民族气息浓烈。

4. 动作内涵：人性和人情是楚原电影的焦点，也是他武打动作的核心内涵，影片中人物的一招一式、一进一退均服从于角色的内心情感。他自认为创立了一种"有戏剧性的武侠电影"。在动作场面中，他坚持以大情节设计打斗和人物。小李飞刀肉体残缺，酗酒成性，性格孤寂，手中的无情刀只为"斩断世间烦恼"，于是刀在打斗中的意义升华为"将东西分开"。

5. 摄影剪辑：在封闭的环境中，楚原善于开发摄影棚的纵向空间，利用镜头间的剪辑和相交，避免了重复场景的雷同感。他将武打动作用全景拍摄，背景多为凄美的风景或鲜花丛林，用跳跃的动作以及凌厉的攻势来掩盖武打动作的雷同，全景、慢镜张弛有度，再加上流畅的镜头运动，使武打动作简洁明快、气度高雅。

李连杰

张鑫炎

李连杰的“北派长拳”

1981 年由张鑫炎导演、在中国内地实地拍摄的《少林寺》,在武侠电影史上具有里程碑意义。

张鑫炎全部启用专业武术运动员担任角色和武术设计,摒弃了港台武侠片常用的钢丝、弹床、替身、快速剪接等特技手段,采用长镜头拍摄,全部是真功夫。影片上映后,票房极好,引发了中国内地一代人的习武热。《少林寺》主角便是当今世界影坛的功夫巨星李连杰。

该片的武打创新包括以下方面:

1. 动作本身:以长桥大马、大开大合的北派长拳为主,有大量新颖漂亮的高难度动作和器械演练,如旋子 360 度、旋风脚接劈叉、醉棍、双手剑、流星镖、九节鞭等;在对打上,为突出打斗动作的完整性和连贯性,时常连续套招 20 多招,并用一个长镜头记录下来。

2. 打斗角色:顽皮可爱的少林小子,严肃可亲的武术师傅,漂亮英武的牧羊女,邪恶威猛的反派势力……总之,《少林寺》在武术人物的设置与塑造上,兼备层次分明的善恶忠奸与清新活泼的时代气息。

3. 打斗场景:实景为主,布景为辅。中国内地的大好河山是该片亮点之一,少林寺从此成为旅游胜地。片中觉远(李连杰饰)练功时的四季转换,是布景的杰作。

4. 动作内涵:象形拳结合人物性格,这本是中国传统武术的特色。例如:擅长鹰爪的秃鹰性格阴险毒辣,整日借酒消愁的和尚擅长醉棍,于海师傅刁钻迅猛的螳螂拳与他精干硬朗的师父形象相得益彰。

5. 摄影剪辑:完全服务于武术动作的展示,以长镜头为主,对高难度动作和关键性动作做慢镜头表现。例如:片尾船头决战,觉远大战王仁则(于承惠饰),觉远凌空一脚将王踢入河中,就用了慢镜头加 3 次重复再现,强调动作的力度和重要性。

第四节　时装动作：拳脚、子弹、钢丝

（20 世纪 80 年代初— 90 年代末）

20 世纪 80 年代初至 90 年代末，中国武侠动作电影的拳脚、枪战、刀剑、杂技、特技等动作形态均获得长足发展。这是一个群雄逐鹿的时代，其间包含武侠功夫片的巅峰时期。这一阶段，各流派的动作风格不断完善，成立了相对固定的动作班底。香港电影金像奖于 1982 年首次设立“最佳动作指导”奖项，这是动作导演一职进入电影艺术主流的标志。

代表人物有刘家良领导的刘家班、袁和平领导的袁家班、洪金宝领导的洪家班、成龙领导的成家班，还有程小东、徐小明、元彬、元奎、董玮、江道海、熊欣欣，罗礼贤的“猛龙特技队”，以及内地武术专业人才。

从 1982 年香港电影金像奖首度设立“最佳动作指导”到 20 世纪 90 年代末，十多年中，这一奖项的激烈角逐过程正是武侠动作电影动作形态发展创新的一面镜子。

“敢想敢做”的成龙

以得奖次数而论，成龙和他的成家班无疑是最大的赢家，一共 9 次（截至 2008 年）摘得香港电影金像奖“最佳动作指导”。他在每次得奖时的发言都让人记忆犹新：“感谢香港特技人工会，感谢成家班！”从动作难度讲，成龙和他的班底以“敢想敢做”的拼命精神，完成了其他动作指导只能停留在概念中的动作。

成龙电影的动作风格大致经过了“功夫喜剧”到“动作冒险”两个阶段。

成龙在开创“功夫喜剧”之前曾主演过多部功夫片，如《新精武门》、《龙腾虎跃》等。当时的罗维导演一心想捧成龙为“第二个李小龙”。那时成龙尽管很努力，但动作打斗毫无特色，结果反响平平。后来，他因主演袁和平导演的《醉拳》而名声大振，但该片中的武打动作已非有板有眼的武术功夫，而是一种“嬉笑怒骂”加杂耍式的功夫。正如后来成龙自述：“李小龙愤怒出拳，我偏要笑着出拳；李小龙一拳打倒敌人，我一拳打痛我自己。”《醉拳》中成龙的一句对白正好印证了这一时期他力求创新的决心：“各师各法，各马各扎，一个师父，

成龙在拍摄现场

不同玩法。”因此，真正成就“功夫喜剧”的电影是《醉拳》和成龙独立导演的《师弟出马》。

20 世纪 80 年代初，成龙从美国好莱坞铩羽而归后拍了一部《龙少爷》，在武打动作上有了明显突破。片中抢包山的宏大场面设计得像美式橄榄球一样激烈有趣，踢毽球的表演与现代足球十分相似，头球、胸部停球、转身劲射、倒挂金钩等足球场上的绝招应有尽有；相反，以往功夫片中常见的练功、报仇的桥段却荡然无存。在双人对打方面，片中也没有精心编排的套路，倒像是率性而为的街头斗殴，片尾与黄仁植扮演的大反派在米仓的决斗完全是死缠烂打的险胜。影片中成龙的朋友问他：“你今天为什么打得和平时不一样啊？”成龙答道：“平时练功和真正的打架是两码事。”由此看来，成龙是有意识地追求突破。影片《龙少爷》成为他从“功夫喜剧”向“动作冒险”过渡的作品。

从 1982 年的《A 计划》开始，成龙一改在功夫喜剧中一贯的顽皮小子形象，代之以成熟正直、乐观向上的现代警察。影片故事背景也置换为现代都市。香港社会的市民气息和快节奏生活，与成龙本人的气质相得益彰。从《A 计划》到后来轰动美国的《尖峰时刻》，几十部影片中，成龙扮演的角色大半是香港皇家警察，他的动作风格也成为“拼命、敬业”的代名词。

影片《A 计划》是成龙奉行“惊险、拼命”动作风格的第一部，片中有许多精彩动作场面。例如：成龙一出场便以杂技般的单车技巧让人叫绝，胡同中骑单车与一群强盗周旋堪比卓别林默片喜剧；而真正将影片推向高潮的是他从 3 层楼一跃而下，穿破 3 重布帘，头朝下栽在地上，这个长镜头是奠定成龙动作电影“惊险、拼命”风格的标志。

《警察故事》中，成龙与 10 多位打手在商场打斗，打碎无数玻璃和商品，其激烈程度正如成龙后来所言：“玻璃、玻璃、玻璃，玻璃！”而成龙从商场大厅的灯柱上跳下滑出几十米坠地的长镜头，是“惊险、拼命”的动作风格在警察系列片中的延续。

当然，从“功夫喜剧”到“动作冒险”的转变，并非非此即彼的单一选择，而

是二者逐渐融合的过程。这最终构成了成龙动作风格的永恒标签：火暴、惊险、滑稽。比如：1987 年他导演和主演的《A 计划续集》，动作依然惊险刺激，但幽默诙谐的情节并不少见，其中成龙、王威、吕良伟、大内高手和董骠各怀鬼胎，在张曼玉闺房内“捉迷藏”的一段，是“惊险动作”结合“喜剧幽默”的代表作。

“平均主义”的洪金宝

“七小福”大哥洪金宝与元彪以及京剧武生出身的林正英、陈会毅等人，组成了显赫一时的洪家班，头两届最佳动作指导奖均落入他们囊中。

洪金宝

荣获第一届香港电影金像奖最佳动作指导奖的影片《败家仔》，故事虽然简单，但对咏春拳的讲解和表现却十分精彩。片中林正英向元彪教授“桥手”的段落，让很多观众看到了传统武术的秘密。洪金宝在接受笔者访问时说：“很多人看完《败家仔》说，洪金宝不是在拍电影，是在教人打架。”[①]可见该片在当时功夫电影界的“教科书”意义。实际上，《败家仔》虽获得第一个金像奖最佳动作指导奖，但就当时的电影潮流而言，清末民初的功夫片已过时，年轻的观众已经不再耐烦武打招式的长时间拆解，而更喜欢简单直接的现代搏击。

于是，洪金宝导演的《奇谋妙计五福星》将传统的喜剧逗乐与惊险的自由搏击相结合，受到观众的极大欢迎。片中成龙溜旱冰追车一场戏，被很多人看作成龙后来走上“动作冒险”路线的起点。

现在看来，《福星》系列是洪家班动作风格的代表。《夏日福星》中，洪金宝一对网球拍对战仓田保昭的忍者三尖刺，是生活道具功夫化的出色应用；《富贵列车》中，众多国际打星（仓田保昭、罗芙洛、大岛由加利、理查德·诺顿）参与，喜剧情节与动作设计相得益彰，其中元彪从 3 楼侧身翻落地后爬起来继续朝镜头奔跑演戏的长镜头，代表着硬朗、真实的洪家班风格。

---

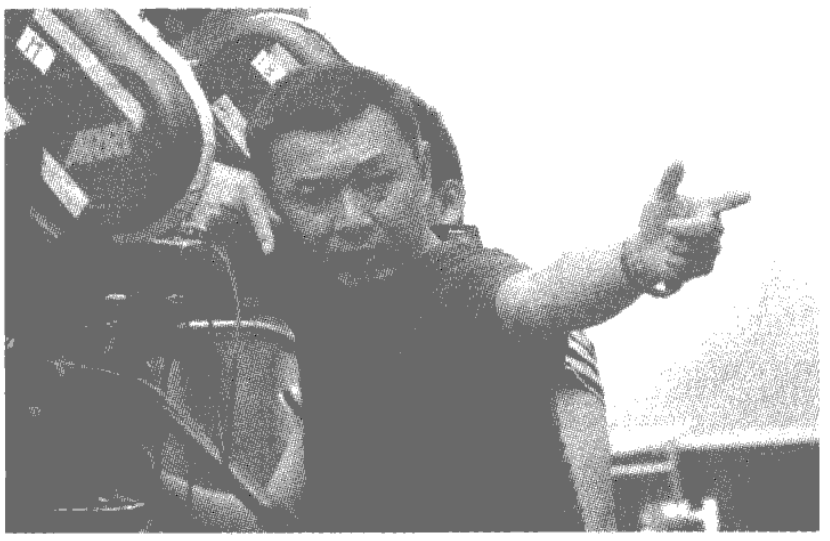
① CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《中国最佳动作设计第一人：洪金宝》，2008 年 8 月 11 日首播。

在洪金宝导演的很多影片中,成龙作为主角大都饰演警察,其他主演除洪金宝、元彪外,还有曾志伟、吴耀汉、秦祥林等喜剧明星,使得洪金宝电影的动作风格带有明显的平均主义倾向。正如他在接受访问时所说:“我个人不是英雄主义,我喜欢戏,喜欢琢磨每个人物中的戏,喜欢给每个角色设计不同的动作。”[①]例如:《福星高照》中有曾志伟“卡通化”的拳击,也有吴耀汉“古典式”的虎鹤双形。

在洪金宝众星齐汇的电影中,以动作刻画人物的宗旨始终未变,不同人有不同的动作,这正是“打戏”的“戏”。他善于发掘每个人物的动作细节,让角色化动作与众不同。从这一点讲,洪金宝平均主义的打斗分布与成龙电影个人主义的单打独斗截然不同。

“诗情画意”程小东

程小东凭借其导演兼武术指导的《奇缘》,于1986年荣获第6届香港电影金像奖最佳武术指导奖。程小东是香港20世纪80年代中期到90年代初红极一时的动作导演,他和徐克合作的《倩女幽魂》(Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ)、《笑傲江湖》、《东方不败》等,是当时兴起的所谓新派武侠电影的代表作。



程小东

他设计的武打动作潇洒、飘逸,从镜头调度来说,善用中镜和远镜表现连续的动作场面,对威亚(钢丝)的运用有独到之处。很多不会武术的演员在他的影片中都成了武林高手,如《新龙门客栈》中林青霞、张曼玉的打戏大多由替身完成,但却能以假乱真。因此,香港电影界尊称程小东为写意派动作大师。

20世纪80年代初,香港武侠动作片产量下降,除了《师弟出马》等少数影片,少有轰动之作。这时,在美国学完电影的徐克返港导演了一部武侠片《蝶

① CCTV-6纪录片《中国武侠电影人物志》之《中国最佳动作设计第一人:洪金宝》,2008年8月11日首播。

变》，令人耳目一新。《蝶变》开创了香港电影新浪潮的历史，也是新派武侠电影的发轫之作。其后的《蜀山剑侠》聘请了好莱坞特技人员，营造出一个奇幻的剑仙世界，大获成功。于是，一股用新科技创新视觉奇观的武侠电影风潮应运而生。

程小东浪漫飘逸的动作风格便形成于这一时期。1983 年，程小东导演处女作《生死决》，片中刘松仁出场一段动作很简单，从屋中坐盘握剑起身到屋外落地出剑，共 5 秒，却用 22 个镜头表现，其中第 13 个镜头至第 19 个镜头是一帧一个镜头，全部表现人在空中舞剑的动作，直到第 22 个镜头刘松仁才落地。也就是说，总共 22 个镜头，只有首尾两个镜头表现人物着地，其他 20 个镜头全是空中动作。这种武打动作与摄影剪辑上的创新，在结尾的决战戏中更加明显，刘松仁与徐少强在海礁上“御剑而飞”的动作奇观与四周雾气弥漫的环境氛围，见证了程小东动作风格的初步确立。

从 20 世纪 90 年代初开始，以徐克为领袖的新派武侠电影粉墨登场，动作指导领域也迎来了“程小东时代”。程氏动作的飘逸灵动和天马行空，与同时期以写实为主的其他班底大相径庭，使程小东成为 20 世纪八九十年代香港武侠电影的领军人物之一。

1990 年，程小东导演的《倩女幽魂》，胡金铨、徐克和程小东联合导演的《笑傲江湖》，徐克、程小东、李惠民联合导演的《新龙门客栈》相继问世，它们共同的动作特点是动作凌厉、飘逸浪漫。

从动作导演的技术发展看，20 世纪八九十年代是武打动作与电影特技（剪接、摄影、特技、特效）逐渐融合的时期，可谓新时期的武术“神话”。

影片中，无论会不会武术的演员都能一跃数丈、一剑开石、一掌断树、飞针杀人，甚至有时火光四起、烟雾腾腾。20 世纪 30 年代的“神化武功”似乎重现银幕，只不过这次更“科学”，先进的电脑特技在形式上真正实现了动作的“神化”。《笑傲江湖》中的独孤九剑、《东方不败》中的绣花针、《新龙门客栈》中的沙漠鏖战，用了鱼线、钢丝、电脑等特技手段，视觉效果焕然一新。

“尚武精神”徐小明

现在身为香港骄阳电影公司总裁的徐小明，5 岁就开始做童星，从影 50 年，经历传奇，是香港武侠功夫电影武术指导和导演中的一代宗师。

徐小明

儿时的徐小明曾在于占元门下学过戏剧，与成龙、洪金宝等“七小福”是至交。在香港武侠动作影坛，徐小明在编剧、导演、演员、武指、作词、作曲、演唱、监制、行政、管理等方面都成绩斐然。如此全面的电影修养，为他的武侠动作片创作提供了极为深厚的艺术功底。

徐小明被誉为20世纪80年代武侠剧的开路先锋。80年代初，他在香港亚视的破旧立新之作《大侠霍元甲》，作为内地引进的第一部香港连续剧，从广东电视台到中央电视台，掀起的观看热潮一浪高过一浪，出现了万人空巷的收视热潮；一首由他主唱的主题歌《万里长城永不倒》红遍大江南北，成为中国内地一代人的集体记忆。据后来的媒体报道，当年《霍元甲》播出后，整个社会的犯罪率都有所下降。

1983年中央电视台播放《大侠霍元甲》（内地称《霍元甲》）时，创造了内地电视史上前无古人的奇迹，霍元甲、陈真、精武馆、迷宗拳……男女老少如醉如痴，倒背如流。徐小明作为香港演艺协会的副会长，此后还先后参与制作了《变色龙》、《陈真》、《再向虎山行》等风靡全国的作品。这些武侠功夫作品延续着徐小明一以贯之的家国情感，将博大精深的武术文化与感人至深的爱国情怀巧妙融合，为当年空洞乏味的香港动作影坛注入了有血有肉、有情有义的深刻内涵。

从中国武侠影视剧的风格发展看，《霍元甲》当年之所以受到热捧，主要在于人物有血有肉，为武打动作注入了更多精神内涵。此前的香港武侠影视剧只注重动作，忽视故事和结构，很少注重刻画人物本身的情感和性格。现在看来，《霍元甲》开创的虚实兼备的武术风格，在电视历史上是首创的。

1982年，徐小明率领香港武术指导和演员第一次远赴内地的内蒙、福建等地，大胆启用内地武术运动员，拍摄了功夫电影《木棉袈裟》，不但创造了当年内地拷贝发行量的历史纪录，也捧红了两位动作明星：于荣光和徐向东。

其后，徐小明相继创作出《海市蜃楼》、《霸王卸甲》等一系列经典武侠动作片。他的影片不但注重动作场面的精益求精，而且在武打动作与人物情感的结

合上独树一帜，往往能在火暴震撼的动作场面中融入深沉厚重的人伦情感以及荡气回肠的正义精神。

徐小明在笔者采访中曾这样说："武术不是摆花架子。我拍《木棉袈裟》，就把传统的中国武术与镜头技术巧妙结合。当时我借助了一些特效，来强化动作的感染力以及人物的情感。比如很多火烧爆炸的危险动作就是真正的火烧，《木棉袈裟》中少林高僧被烧就是真的火烧，当时烧的温度非常高，因为边上的大火盆把氧气都烧掉了，所以他身上带着小氧气瓶，但是只能用5到7分钟，如果这个氧气瓶温度过高就会引起爆炸。在这种十分危险的情况下，我在做了精心准备之后，还是坚持把武术和特技结合在里面。可是到了我拍《海市蜃楼》的时候，难度更高，而且是我自己烧。我没有穿防火衣，也没有戴头罩。我不想烧假火，温度不高就是冷火，这样烧起来不容易伤人，但是绝不好看，因为火是紫蓝色的，所以我坚持烧汽油。我扮演的阿毛，在电影里为了与敌人搏斗，营救朋友，就不惜燃烧自己。所以在这部西部动作片里，我对特技方面要求很高，当时烧的时间很长，徒手来烧，不戴手套和头套，而且多用长镜头、慢镜头，目前动作电影史上还没有听说过这样做的。"

徐小明不但在武侠动作电影方面开宗立派、成绩卓绝，而且他本人也是影视圈的武术专家，他对螳螂、洪拳、咏春、蔡李佛、太极、形意拳等无所不专，身为螳螂拳第九代嫡系传人。他的徒弟林迪安是风靡全球的科幻动作片《蜘蛛侠2》的动作指导；他带出的梁小龙、于荣光、徐向东、曹荣、李赛凤等，都是日后动作影坛的骨干力量；他曾救火李连杰，协助导演了动作片《中华英雄》。

20世纪90年代初，徐小明转入幕后，开始负责一些香港电影在内地拍摄的策划及管理工作，《达摩祖师》、《东邪西毒》、《宋家皇朝》都是因为他的协调才能顺利摄制完成。不仅香港，就连美国华纳公司与罗氏娱乐国际有限公司共同合作的影片《五行战士》，也要找徐小明负责影片全部武打、动作设计场面。另外，徐小明还为电影《五月八月》、《古宅心慌慌》提供原创故事，前者被美国Goldie Awards评为优秀影片奖，荣获金奖，后者获香港电影评论学会颁发的第十届香港电影评论学会大奖，是2003年度9部推荐电影之一。

2008年奥运会在中国举办，徐小明身为热衷传播中国武术的武术家，推出了酝酿20多年的功夫巨制《夺标》。这是徐小明18年后再一次出手导演，他希望能将久违的武术精神贯穿在电影里，圆自己一个多年的梦想。

《夺标》以1936年中国武术运动员参加柏林奥运会为原型，将原汁原味的中国武术与催人泪下的爱国情感相融合。首次起用15位国内武术冠军，片中有板有眼、有根有据的武打动作与人物性格、主题思想巧妙结合，不但带有强烈的功夫教学色彩，而且洋溢着一种永恒的家国情怀。

徐小明在访问中这样表达《夺标》的用意："武术电影现在越来越少了，真正的武术电影非常少，将武术作为非常核心的基础来发展情节的影片，少之又少。所以我觉得，应该把一些已经失去的中国武术的技巧、艺术性的美感和内涵合情合理地在电影中表现出来。当然，在这部电影里，动作、功夫都只是点缀，最重要的还是希望观众看到动作背后的中华精神。"

从中国武侠功夫电影80多年的历史来看，中国武术不但是这一电影类型的动作原型，而且就武术内涵而言，也是正宗功夫片的永恒主题，从武术技术原理到武林拳派风格，从武德人生修养到民族文化情感，这是一条从"雕虫小技"的武术技法通往"实现大我"的宏图正道，既是普通习武者的毕生追求，也是武侠功夫电影的终极命题。

从武术来看，功夫电影是一种武术文化，从电影来看，中国武术是一种题材类型，能真正理解二者的内在精神，并与人生事业融为一体，作出开创性的贡献，更是难能可贵。从《大侠霍元甲》到《木棉袈裟》，从《海市蜃楼》到《夺标》，徐小明正是一位用电影人生抒写"尚武精神"的大家。

"一坛老酒"刘家良

刘家班曾是20世纪70年代最有影响力的动作团队，陈全、黄景洋、余袁稳等几位刘湛的徒弟虽然与刘家良同辈，但都在刘家良旗下工作。后来的刘家辉、冯克安、京柱、小侯、熊欣欣、曾志伟、杨菁菁等都出自刘家班。香港电影金像奖第一届最佳女主角就是曾经跟随刘家良拍摄《长辈》的惠英红。

有人说，香港的动作班底中真功夫最强、得奖最少而又心劲最纯的，非刘家班莫属。作为第一位从武术指导升作导演的人，刘家良一生参与武侠动作片拍摄400多部，仅凭《醉拳2》获得过一次最佳动作指导奖（还是和成家班分享）。这并不能说明刘家班技不如人，只能说是一种生不逢时的遗憾。

在香港电影金像奖设立最佳动作指导奖项之前，刘家良已经有如今依然享誉国际的武侠代表作了。例如：少林三部曲之一《少林三十六房》全面展示了

南少林的各种功法与练法，将传统武术演绎成一种完善自我肉体与精神的修行过程；第二集《少林搭棚大师》在动作设计方面更为集中流畅，刘家辉以几束竹条大败强敌的功夫技巧让人产生一种寓平凡于伟大的禅学意境，日常劳作成为功夫的启蒙；1983 年的《五郎八卦棍》，拍摄期间主演傅声突然去世，使得该片无形中带了几分凝重，武打场景法度森严，俨然一股宗师气派。如果赶上古装功夫片的黄金时期，刘家班必定会有一番作为，可惜当时正是成家班、洪家班时装动作流行的时代，人们目不转睛地看着成龙的玩命跳楼，谁还会静下心来欣赏几个和尚拿着棍子搅来搅去呢？

2003 年，刘家良导演、吴京主演的《醉猴》延续了传统的莽撞少年学艺、归隐高手授徒、练功过程苦中有趣、最终打败反派的情节模式，除了在动作剪接、画面质量等技术方面有所改进之外，其他如人物形象、故事情节、主题思想，甚至动作设计等，都与 20 世纪 70 年代邵氏经典功夫片如出一辙。老套的复仇主题、单一的人物性格、平淡的叙事套路、呆板的动作设计，均表现出与时装动作片的严重脱节，影片上映后票房惨败，可谓经典功夫片时代的彻底结束。

甄子丹的“凌空三脚”

甄子丹没有自己的班底，曾是袁家班成员。作为袁和平的高徒，21 世纪以来他凭《千机变》（第 23 届）、《杀破狼》（第 25 届）、《导火线》（第 27 届）获得 3 次金像奖最佳动作设计奖项，是近年写实派动作导演的领军人物。

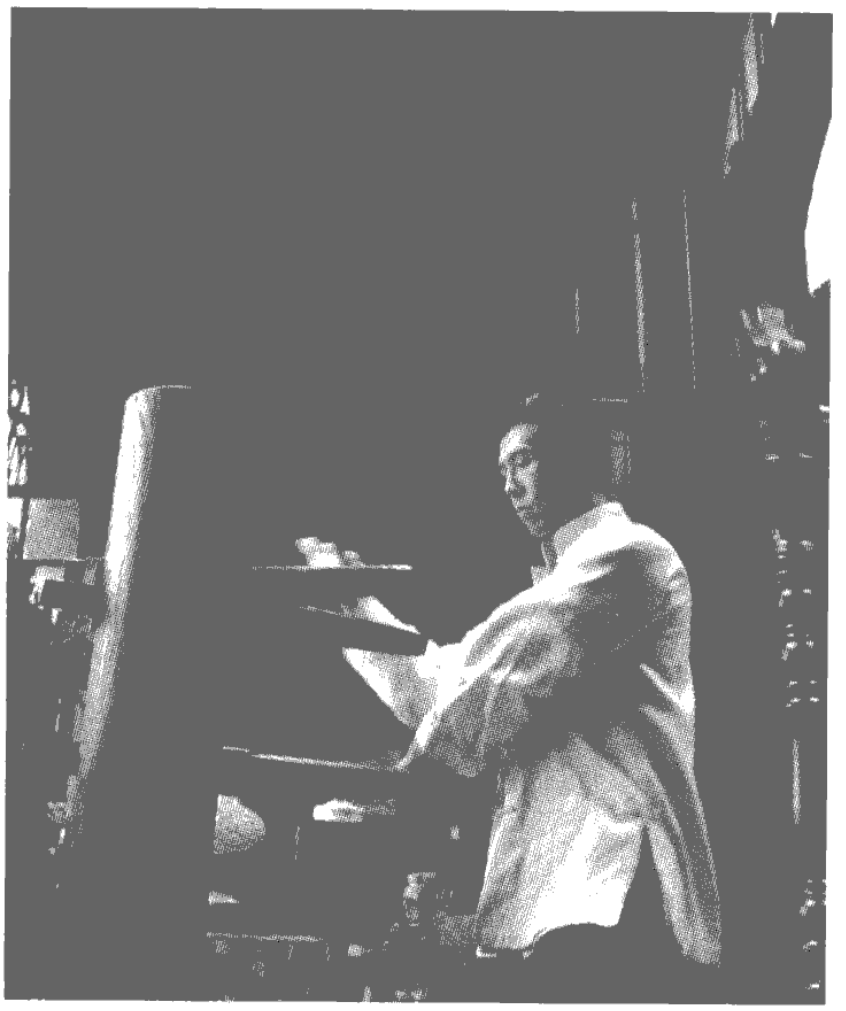
论出身，甄子丹与其偶像李小龙十分相似：美国教育背景、中国武术根基、西方叛逆精神，甚至到目前为止，甄子丹在电影中的表演方式与打斗风格也与李小龙一脉相承——文戏追求个性张扬，武戏强调自由搏击。

在问鼎最佳动作设计奖之前，甄子丹多以动作演员被人记忆。袁和平为其打造的《笑太极》、《洗黑钱》、《直击证人》、《铁马骝》及他自己导演的《战狼传说》、《新唐山大兄》等影片，集中展示了他快如闪电的拳脚和冷峻自我的性格，与李小龙的截拳道强调快、准、狠的技术要领相辅相成。

李小龙曾被尊称为“李三脚”,是说他在连击过程中可以用很短时间迅速完成3次转身、3次起脚,使对手措手不及。《唐山大兄》片尾决战中将对手踢进水池及《死亡游戏》中将菲律宾棍王踢昏在地,正是这一绝招的展示。甄子丹对此绝招念念不忘,并大胆创新出“凌空三脚”,在空中连续完成3次踢击,时间更短,难度加大,也更好看。

在甄子丹做主演和武术指导的电视版《精武门》中,甄子丹在同时面对3个(以上)对手时,常借力踢出凌空三脚,将左、右、前3个方向的对手踢倒在地,最后以吊马收势。

“凌空三脚”的代表作要属袁和平导演的《铁马骝》。此片中甄子丹与众和尚打斗时使出的“凌空三脚”和单腿撑地另一腿弹簧般弹踢对手,是现实中的“凌空三脚”与传说中的“佛山无影脚”嫁接的经典。时隔多年,该片在美国上映,取得了不俗票房,甄子丹也凭此片为国际动作影坛认知。



《叶问》剧照

当甄子丹独立担任导演或动作导演时,他将袁和平强调真实感和节奏感的动作风格发挥到极致,并结合自己的腿功和乐感独成一派,尽管他的动作风格往往依赖自己的亲身表达。

近年,他做动作导演和主演的《杀破狼》和《导火线》,是“甄功夫”动作风格的代表作,片中打斗力求还原实战,打出天然节奏。例如:《杀破狼》中他与吴京巷战一场,短棍与匕首的对撞就是真刀实打的长镜头记录;影片结尾处甄子丹与洪金宝的打斗,大量运用了中景、远景和长镜头,将打斗的时空变化完整呈现。甄子丹的动作设计与表演保持了一贯的凌厉和速度感,连环腿、回旋踢、凌空三脚等经典动作依次展现。令人耳目一新的是:他根据自己与洪金宝体形的悬殊差异,别出心裁地加入了大量的格雷西柔术,利用关节技、绞技等地面技术,控制住体重远超自身的对手,使打斗情节有了技术原理的支撑,令人再次深信武术内行创新动作的巨大潜力。该片被誉为“功夫电影辉煌重现的信号”。

有了《杀破狼》的成功尝试，甄子丹在《导火线》中直接以国际流行的无限制格斗术（MMA）为最大卖点。片中决战，他与邹兆龙的对打完全是一场 MMA 对泰拳的擂台秀。打到兴奋时，双方似乎忘了情节，一心一意玩起“格斗游戏”，其间甄子丹还念念不忘他的“凌空三脚”，不过这次他改为左右双踹加右脚横踢，是三脚，可惜中间剪了一刀。

综观甄子丹的真功夫美学，结合他主演和任动作导演的影片，他的动作风格不外乎以下几点：

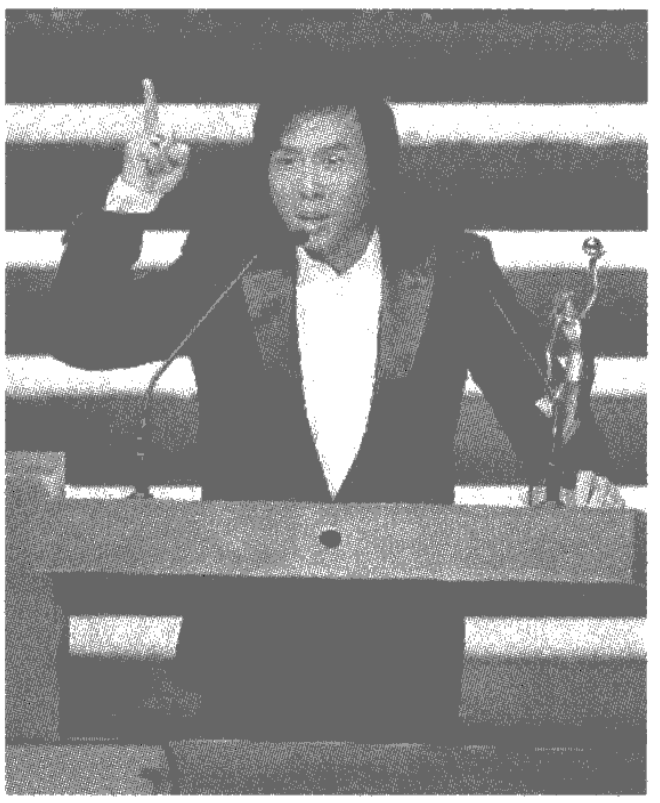
1. 速度：攻击快、路线短、幅度小、有弹性。

2. 招式：无固定套路和技术招数，追求无招的综合格斗。

3. 力度：强大集中、渗透力强、爆发力强。

4. 节奏：简洁明快，雨点式布局。

5. 风格：写实、严肃。



甄子丹

“笑到最后”的袁和平

从1992年《黄飞鸿》“武指救场”算起，这位被业界尊称为“八爷”的袁和平，凭借《黄飞鸿之男儿当自强》(1993年)、《卧虎藏龙》(2001年)、《功夫》(2005年)、《霍元甲》(2007年)，共获得过5次香港金像奖最佳动作设计奖项。

然而，用5次褒奖来概括八爷在当今武侠动作影坛的地位，依然过于单薄。他是昨天的“中华第一武指”，又是今天的“天下第一武指”。从“中华”到“天下”，貌似空间的转变，实际体现了袁和平动作设计的巨大包容性，这也正是他始终能占据动作导演先锋地位的原因所在。

袁和平的父亲袁小田共有7位子女，后来几位兄弟共同组成了袁家班。袁和平1945年出生叫“和平”，其他依次为“祥仁”、“信义”、“日初”、“龙驹”、“振威”、“振洋”六兄弟。

袁和平

袁和平自言练过很多门派的武术，但出身梨园，仍以北派最为擅长。他后来的动作风格被称为“南拳北腿”综合派，但慧眼人一看便知，他骨子里依然是北派功夫。

20世纪八九十年代，袁和平分别捧红了擅长长桥大马北派武术的成龙、甄子丹、李连杰，开创了功夫喜剧、自由搏击、潇洒大气的动作风格。他的电影涉及很多拳种，如《蛇形刁手》中的五形拳、《醉拳》中的醉拳、《洗黑钱》中的自由搏击、《精武英雄》中的截拳道、《太极张三丰》和《笑太极》中的太极拳、《咏春》中的咏春拳、《铁马骝》中的洪拳等。他的动作虽然风格多变，但一直都强调动作的力量感和攻防的合理性。

20世纪80年代初，他和甄子丹合作的几部小成本影片是功夫迷心中的经典，但无一进入金像奖最佳动作设计的提名。而且，他执导的《铁马骝》即使入围也最终饮恨。虽然这些影片的动作从未让人失望，但一个不争的事实是：只有在一个好导演的统帅下，袁和平的动作设计才能与电影叙事水乳交融，使武打动作超凡入圣。

在《黄飞鸿之男儿当自强》一片黄飞鸿（李连杰饰）与纳兰元述（甄子丹饰）激烈的对棍中，黄飞鸿依然能感应到梁宽（莫少聪饰）烧了名册；《卧虎藏龙》中俞秀莲（杨紫琼饰）与玉娇龙（章子怡饰）在院子里兵器对阵，情急之下的俞秀莲可以瞬间举起她根本拿不动的月牙铲；《功夫》中周星驰与梁小龙的决战，周星驰可以一本正经地使出踩脚趾的功夫。

一般的动作导演过于注重与武打有关的细节，一心想突出动作本身的难度、新鲜感以及个人风格，较少从剧本与人物整体出发。袁和平温和敦厚的性格以及他对“南拳北腿”的见识，使得他在处理动作设计与电影叙事的关系时，往往能顾全大局、精益求精，从而成为“笑到最后”的动作大师。

袁和平的最后成功，靠的是“万变不离其宗”的设计理念。他之所以比别的动作指导适应面更广、更受欢迎，在于他能意识到在动作电影中，动作场景永远是为电影主题服务，必须依据电影的整体风格设计动作。

不少观众对袁和平在《卧虎藏龙》中的设计大吃一惊，认为有悖于他历来硬桥硬马的传统，其实那才是他作为一个动作导演的聪明之处。一部传达禅道意境的武侠电影，要以飘逸空灵的动作予以配合，方可谓顺理成章。何况《卧虎藏龙》中的动作也并非天马行空，章子怡与杨紫琼在城墙追逐的轻功，都有墙角、屋檐、瓦片作为发力的支点，与程小东《生死决》决战中踩着自己的剑连续上翻的“凌波微步”有本质区别。

其实，在动作电影领域，没有单纯的所谓最佳动作设计，只有与影片融合后的最佳动作场面。它与美术设计、音乐设计一样，是建立在故事和人物基础上的艺术。从“中华第一武指”到“天下第一武指”，袁和平从早期的古装功夫片一路走到今天电脑时代的特技动作，靠的正是他“中规中矩”的动作风格和“以武人文”的设计理念。

“一招制敌”的董玮

本是洪家班出身的董玮（林正英的师弟），在20世纪90年代凭借《神偷谍影》和《紫雨风暴》两获香港电影金像奖最佳动作设计奖项，带动当时一大堆类似题材影片的涌现。该影片虽然不乏亮点，但整体上已经失去香港动作片的传统质感。片中的演员属年青一代，缺乏真实的武术基础，完成动作过于依赖剪辑和特技，所以这种“花架子”只适合于带有间谍、特工成分的动作片。

董玮在《英雄》片场(右为李连杰)

当然,在此题材的要求下,董玮的动作设计追求简洁实用,动作干净利落,简单直接,往往一招制敌。其代表作有《紫雨风暴》、《特务迷城》、《神偷谍影》。

作为动作导演界的后起之秀,董玮的动作风格是在经历了天马行空的科技武侠与硬桥硬马真功夫的磨合之后,由新一代动作演员完成的革新。虽然他获得金像奖最佳动作设计奖,但这已经是香港动作片市场的回光返照。20 世纪 90 年代末至 21 世纪初,香港一流的动作导演大量外流,为繁荣的动作片时代画上了句号。

"长桥大马"的竞技武术

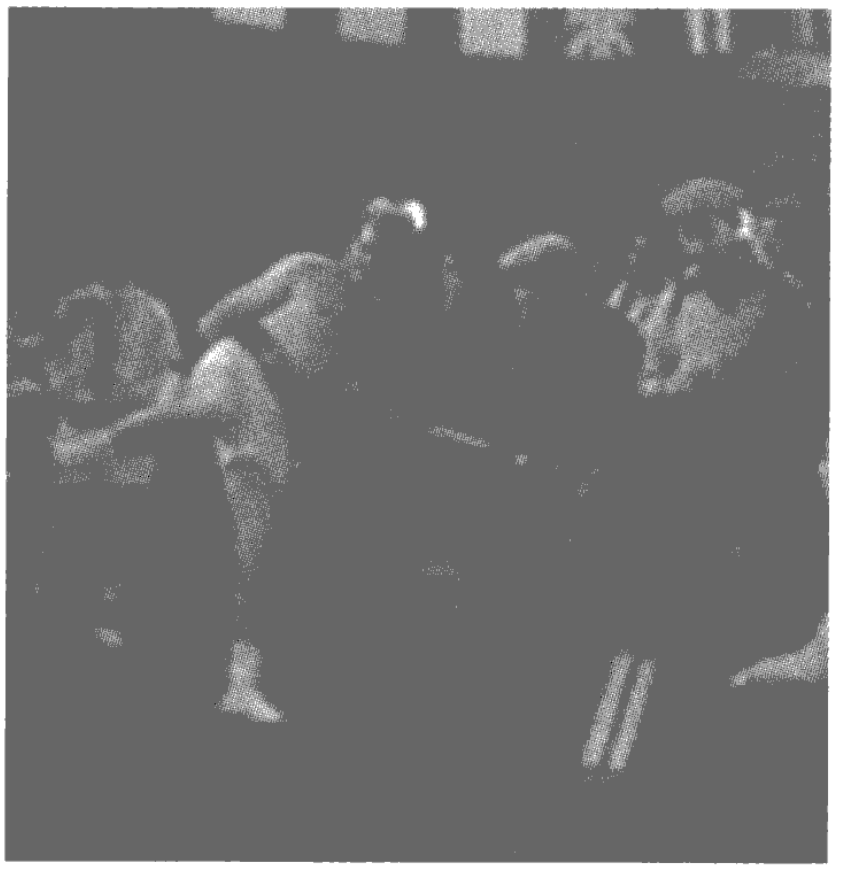
虽然 1983 年的电影《少林寺》只被提名为当年香港电影金像奖最佳动作设计奖,但该片对香港武侠动作电影动作风格的影响却是历史性的。

张华勋

在《少林寺》的带动下,内地武术运动员参与香港武侠动作片的拍摄成为一个不小的潮流,至今方兴未艾。此段独特的电影发展史有深入研究的必要,在此我们先从内地武术片的启蒙说起。

从 1949 年到 20 世纪 70 年代末,中国内地几乎没拍摄过一部真正意义上的武侠功夫片。1980 年内地导演张华勋拍摄了《神秘的大佛》,使他成为开创内地武侠动作片的首位导演。当时他聘请了国内武术赛场的各路高手,如赵长军、马振邦、王金宝等,虽然在武打设计上相对稚嫩,但毕竟开了风气之先。1983 年他导演的《武林志》在武打动作与人物剧情的结合上趋于成熟,受到内地观众热烈欢迎,而该片武术指导兼主演是北京女子武术队教练李俊峰。

刘晓庆《神秘的大佛》剧照



张华勋在《武林志》拍摄现场

这期间，由长春电影制片厂导演孙沙拍摄的《武当》起用了马振邦、赵长军、孟祥泰等武术名家，北京电影制片厂导演李文化拍摄的《金镖黄天霸》、《无敌鸳鸯腿》起用了北京武术队的王群，西安电影制片厂导演张子恩拍摄的《神鞭》起用了山东散打运动员王亚为。

此后，武打片在内地风靡一时，但整体水平落后于港台功夫片。1990 年前后由何平导演的《双旗镇刀客》是 21 世纪之前内地武侠动作片的代表作，但该片武打风格明显受日本武士片影响，注重武打气氛，淡化技术动作。因此，该片的成功只能算导演个人的成功，对内地武侠动作片的整体发展意义不大。

就中华武术与香港功夫片的关系看，有一个“南拳”至“北腿”的渐变过程。

香港本是南粤之地，以武学流派来讲，盛行洪拳、咏春拳等南方武术，与北方太极、八卦等传统武术大不相同。加之 20 世纪六七十年代香港功夫片中的武术指导大都习练南拳，设计的动作也以南派为主，又大量拍摄了广东一带的南派武林高手陆阿采、黄飞鸿、铁桥三、苏乞儿等人的传奇影片。这些因素使得出身南派功夫宗师的武术指导刘家良独树一帜。

直到 20 世纪 80 年代初由香港导演张鑫炎执导、内地武术运动员李连杰与于承惠等出演的经典影片《少林寺》热映，香港功夫片中皆打南拳的局面才被打破。与此同时，以袁和平、程小东为代表的有北派武术底子的武术指导已浮出水面，从而开创出一片崭新的动作天地。

后来,随着内地的逐步开放,《南北少林》、《木棉袈裟》、《海市蜃楼》等影片在内地拍摄,不但给香港武侠动作片的动作形态带来了“更高、更美、更难、更新”的风格影响,而且促使当时内地大量武术运动员走进了香港电影圈,形成了一股不小的势力,如计春华、熊欣欣、邱建国、寻峰等。

第五节　动作天下:宏大唯美

(21 世纪初—2008 年)

20 世纪 90 年代末至今,《黑客帝国》、《卧虎藏龙》、《杀死比尔》等影片的成功,意味着中国武侠片开始以一种新的动作方式走向世界。张艺谋的《英雄》(2002 年)以及后来的《十面埋伏》、《满城尽带黄金甲》,在国内和美国创造了中国电影的票房奇迹,将武侠动作片带入了新的视觉革命。

这一时期作为动作导演的代表人物有袁和平、程小东、元奎、洪金宝、董玮、林迪安等,导演有李安、张艺谋、何平、陈凯歌、冯小刚、周星驰、唐季礼、于仁泰、陈可辛、吴宇森、陈嘉上、徐小明、叶伟信等,代表影片有《黑客帝国》、《卧虎藏龙》、《英雄》、《天地英雄》、《无极》、《功夫》、《夜宴》、《神话》、《霍元甲》、《投名状》、《赤壁》、《画皮》、《夺标》、《叶问》等。

这一阶段武侠大片的动作场面主要倾向于宏大和唯美,而动作导演队伍也呈现风格化和多元化的发展格局。

动作导演地位走高、内涵趋深

进入 21 世纪以来,以好莱坞为代表的欧美电影公司从华语电影的重要类型——武侠动作片的创作手法和人才资源方面进行了大量借鉴,在某种程度上改变了世界动作类型片的发展面貌。因此,在当代电影制作领域,动作导演的地位得到空前强化和突出。与此同时,当代中国社会后现代文化“感官化”、“平面化”的审美特征又促使动作场面进一步走向形式上的唯美主义。然而,随着动作电影创作理念的不断发展和观众审美需求的不断提升,动作导演的艺术内涵也得到不断深化和拓展。

1. 动作导演成为一部动作电影赢得市场的关键,并逐渐成为电影制作的常

设职位

从中国电影发展历程来看，武侠动作电影曾经引领数次电影市场热潮，而作为其核心人物，动作导演功不可没。进入21世纪以来，中国动作电影日渐繁荣，由外向内的动作电影热将动作导演的地位推到了前台。一时间，沉寂多年的众多香港动作导演如雨后春笋般涌现，先前已有名气的袁和平、程小东、元奎成为“大腕”，后来的元彬、董玮、马玉成、林迪安、罗礼贤、赵箭等也逐渐被人们熟知。

在当代国际化传播背景下，一部动作电影即使故事再好，如果没有精彩的动作场面，那就很难有立足并获得参与国际传播的机会。反过来，一部故事一般、情节平平的动作片，如果有了出色的动作场面，那它同样具有巨大的票房潜力。影片《蜀山传》、《天脉传奇》、《燕尾服》均有魔幻的故事和离奇的情节，却因动作设计的严重失真而落下不良口碑。相反，2006年的动作片《龙虎门》自公映起就被媒体评为“武戏满分，文戏零分”，可上映两周仅内地票房就高达4600万元人民币。这一点在影片《英雄》、《十面埋伏》中也有一定体现。

在当代武侠动作电影的拍摄过程中，动作导演的工作除了武打设计之外，还包括汽车追逐、撞车、枪战这些惊险动作场面的设计和处理。许多动作导演在现场亲自掌机，负责高难度的武打和动作场面的拍摄。可以说，如果没有袁和平在《卧虎藏龙》中创造的飞檐走壁的动作奇观，《卧虎藏龙》就很难在国际电影市场获得过亿票房；如果没有程小东为《英雄》精心设计的潇洒诗意的“武舞”场面，《英雄》也很难开创中国电影史上空前的票房奇迹；甚至包括《天下无贼》，如果没有动作导演江道海用独特的艺术手法去演绎人物之间的生死交锋，也不会产生奇异的观赏效果。近些年，一些非武侠动作类电影也都有动作导演的参与，如《英雄郑成功》(2000年)、《血性山谷》(2001年)、《冲出亚马逊》(2001年)、《太行山上》(2005年)等。

2. 唯美、飘逸的动作风格占据主流

21世纪，中国动作电影在动作场面的营造与设计上刻意进行了美化和柔化，曾经重在打得热闹、刺激的动作场面逐渐变成一种舞蹈化仪式。在《卧虎藏龙》之后，这种现象一度成为普遍。

唯美、飘逸的动作设计可以追溯到20世纪80年代由吴宇森执导的《英雄本色》系列。片中他以高速摄影表现了枪战、打斗动作的瞬间魅力，并与舒缓

的宗教乐、闪烁的灯光、飞翔的白鸽共同营造出具有独特“吴氏”风格的动作奇观。从美学特征与电影语言来看,所谓唯美、飘逸的动作设计,应包含对动作段落中的打斗动作、动作运作、环境营造、声音应用、服装色彩和动作主题等多种元素的风格化创作,大致有以下特征:

(1)打斗动作:肢体不接触,或少接触,刻意放大“点到即止”的动作瞬间和“用意不用力”的精神交战。如《卧虎藏龙》中的竹林之战、《赤裸特工》片尾Maggie Q与连凯在广场的“意念化”决斗。

(2)动作运作:打斗者各自独立,自恋式“独舞”,常常与环境、道具进行肢体“交流”。如《英雄》中的九寨沟之战、胡杨林之战,《十面埋伏》中章子怡在牡丹坊的击鼓舞,《无极》中鬼狼与无欢以屏风阵为支点的“舞武”。

(3)环境营造:旷野、天空、雨水、月光等柔美、诗意的氛围,而非局促、紧张的空间。如《天脉传奇》开片在五彩缤纷的灯光下的杂技、对练表演,《千机变之花都大战》中甄子丹与成龙在水池中的交手。

(4)声音效果:轻灵、古朴、悠远,善于突出瞬间动作的音效。如《十面埋伏》中章子怡与金城武的竹林追杀,《赤裸特工》中对3位女杀手在世界各地完成任务的一系列动作集锦。

(5)色彩服饰:讲究品位、个性与人物性格、动作特征的吻合,有表现主义倾向。如《无极》中好胜而虚荣的光明大将军的鲜花盔甲、清冷绝望的无欢的一身素装,《天脉传奇》片尾杨紫琼手中柔软细长的丝带,《飞鹰》中杨紫琼的一身银装和片尾打斗中的吊绳。

(6)动作主题:以舒缓、柔美、自在的肢体运动表达一种诗意美和言外之意。例如:《卧虎藏龙》中的竹林之战,绿色基调、悠扬音乐、竹叶打斗、匀速运动、远景与长镜头等就十分吻合影片的“空灵”主题;《霍元甲》片尾,星光下李连杰精灵般的“舞蹈”,暗合了主人公尚武精神的永恒。

3. 动作设计风格化、多元化格局形成

长期以来,动作设计仅仅作为电影的一种段落性创作,无法与影片整体风格和谐统一,而且大多数动作导演也一味追求动作场面的绚烂、时尚,而不愿独立思考动作设计本身的风格化问题。

进入21世纪以来,随着《卧虎藏龙》、《黑客帝国》等影片在全球的传播,动作设计的独立风格问题逐步受到重视,并在众多动作导演的努力下向多元化方

向发展。

（1）自由搏击实战派。注重对实战进攻动作的真实再现，动作刚猛凌厉，具有打斗的纪实美和明快的现代节奏，以甄子丹、洪金宝为代表，作品有《阿虎》、《散打》、《杀破狼》、《龙虎门》等。甄子丹被誉为未来中国动作电影的领军人，其经典动作设计有慢镜头下劈、飞踢、剪刀腿等。

（2）古典飘逸写意派。注重对肢体动作运营过程的表现，动作大开大合、飘逸洒脱，具有强烈的表现主义气息，以程小东、马玉成为代表，作品有《英雄》、《十面埋伏》、《赤裸特工》、《飞天舞》等。程小东被誉为可以将“武打拍成舞蹈一样美”的导演，其经典动作设计有轻纱曼舞、长衫在动作运营中的独特表现以及空中跳跃进攻的瞬间造型。

（3）南拳北腿综合派。注重对动作运营和实战动作的双重展现，能根据剧情、环境、人物、主题等不同需要设计灵活多样的动作风格，既有南拳贴身短打的迅猛，也有北派长桥大马的潇洒，动作时尚又不失典雅、夸张又不失真实，以袁和平为代表，作品有《卧虎藏龙》、《功夫》、《霍元甲》等。其经典动作设计有二起脚对双分腿、空中转体接单臂撑地。

（4）惊险滑稽成家班。注重对肢体动作的极限性开发，善于在复杂多样的环境中制造出惊险、灵活、有趣的打斗技巧，伴有卓别林式的滑稽动作，以成龙为代表，作品有《神话》、《尖峰时刻》系列等。其经典动作设计有挑战极限的跳跃、攀登、坠楼等。

（5）正宗南拳刘家良。刘家良是黄飞鸿的正宗传人，其父刘湛乃黄飞鸿之徒林世荣的嫡传弟子，因其精通洪拳，所以设计的动作精悍、灵巧，富于节奏感，接近传统武术原生态，代表作有《醉猴》、《七剑》等。其经典动作设计有贴身短打的桥手、疾步、锁喉、寸劲。

（6）浪漫的写实者元奎。元奎与成龙、洪金宝当年同为于占元戏班“七小福”成员之一，20 世纪 90 年代后与李连杰合作，专门为其设计动作，充分发挥了李连杰敏捷、潇洒的身手，动作特点巧妙刁钻，造型优美。正如元奎的武术指导国建勇对笔者所言，他设计的动作界于袁和平和程小东之间，是写实与写意的结合。其代表作有《夕阳天使》、《救世主》等。

（7）正统国术徐小明。20 世纪 80 年代初，凭借《木棉袈裟》、《海市蜃楼》、《霍元甲》等武侠影视剧开创正宗武术新气象的徐小明，是中国螳螂门第九代

传人,在传统武术与电影艺术方面均有十分深厚的修养。21 世纪初,他导演的功夫片《夺标》大胆起用 15 位武术专业人才,将螳螂拳、鹰爪、太极拳等传统武术进行了现代化包装和演绎,被誉为“十年难得一见”的武术电影。该片武打动作带有强烈的专业感,任导演兼传统武术指导的徐小明,发挥其文戏感人、武戏精彩的一贯特长,以真情渗透动作,以动作叙事传情,表现出一代功夫片宗师的气派。

4. 动作设计的“内向化”趋势

进入 21 世纪以来,中国武侠动作电影的动作风格在国际化背景下呈现出淡化暴力、强化内涵的总体特征,一味渲染打斗血腥暴力的场面少了,开始对动作设计的“角色化、主题化、哲理化、寓言化”等内在功能进行开掘和表现。

在这方面,影片《霍元甲》是典型代表。该片的动作指导袁和平的指导风格向来以灵活多变、刚柔并济著称。无论是写实的《精武英雄》、写意的《卧虎藏龙》,还是二者兼有的《黑客帝国》,他都应付自如。《霍元甲》作为李连杰武术电影的“收山之作”,倾注了袁和平本人 30 多年的习武心得和人生思考,是一部用武戏表现文戏的电影。结合此凝重主题,袁和平为影片的动作设计注入了丰富的人性化、哲理化色彩,并依据主题思想和人物性格的 3 次演变设计了“三重”武打境界①,堪称武打动作与主题思想、人物性格巧妙融合及同步叙述的代表。

① 详细论述见本书第二部《动作导演基本原理》第四章《动作导演与主控思想》。

第二部　动作导演基本原理

第一章　总　论

第一节　动作的艺术与艺术的动作

动作性是电影的本性，电影是以动作表现思想情感的视听艺术。因此，动作在武侠动作电影中是天然的核心元素。

在武侠动作电影中，动作是指主人公在规定情境下为完成既定任务而进行的形体运动。一般而言，动作具有两大属性：一切动作由意志产生；一切动作都有一定目的。因此，在武侠动作片中，作为打斗的设计者，动作导演必须明白打斗者的意志和目的，必须让动作演员知道自己要做什么、为什么这么做以及怎么做，避免出现行尸走肉式的“为打而打”。

综观武侠动作电影的动作设计，不外乎要解决好3个问题：打什么、为什么打、怎么打。

一、打什么

“打什么”指武打动作的任务，即在特定时刻打斗者要与什么人物发生动作冲突。人物的动作总是在一定任务的推动下完成的，任务是动作的依据，同时又推动着动作发展。比如：任务是打死仇人，角色就可能产生冲动受挫、调整心态、师父教诲、创出绝招、找出破绽、险中取胜等一系列动作情节。

动作导演为完成任务需要精心设计武打动作的起承转合，不同的打斗任务会产生不同的动作情节。善于准确而富于想象地抓住剧作提供的动作任务，为动作场面的开打找到充足理由和动力，是动作导演将武戏（武打动作）巧妙“镶嵌”于文戏（故事情节）的前提。

二、为什么打

“为什么打”指武打动作要实现的目的。任何动作都包含着特定的理由和目的。打斗的理由不同，武打动作的形态和样式也不同。

动作具有两面性，动作导演在为角色设计武打动作时必须弄清任务与目的的关系。比如，角色的动作任务是舞蹈表演，那么其动作目的可以有多种：

《十面埋伏》中，刘捕头（刘德华饰）看小妹（章子怡饰）跳舞，舞蹈美轮美奂，刘捕头如醉如痴，而小妹“夺剑杀人”的目的却潜藏其中。

《纵横四海》中，周润发与钟楚红在舞会上翩翩起舞，周围看客为二人欢呼，而二人偷换上司钥匙的目的却顺利实现。

《夜宴》中，为皇上庆贺，太子（吴彦祖饰）为皇上（葛优饰）表演舞剧，沉重的舞蹈让人动容，而太子揭露皇上杀兄篡位的目的也逐渐暴露。

因此，任务相同，目的不同，动作也会不同，动作的心理状态以及动作节奏也不一样。比如：《十面埋伏》中的小妹就是在一种貌似欢快实则肃杀的气氛中表演舞蹈；《纵横四海》中周润发与钟楚红则是在轻松的喜剧气氛中载歌载舞；《夜宴》中太子则是在悲痛中表演舞蹈。

三、怎么打

“怎么打”指武打动作完成的具体形态及样式。为了完成任务（打什么），角色必须采取具体的动作方式，而这又必须依据动作的目的（为什么打）来设计。“怎么打”还必须依据具体的规定情境设计，因为不同的规定情境和人物关系将导致不同的动作形态与样式。“怎么打”还必须依据人物性格设计，因为不同的人物完成同样的任务将出现不同的形态。“怎么打”还必须依据影片的戏剧冲突、主控思想、人物情绪、导演风格、文化属性以及现实武术格斗等设计。可见，动作导演工作也是一项复杂的系统工程。我们将在后续章节逐次论述。

实际上，武侠动作片展示在观众面前最直观、最具体、最细微的就是“怎么打”。透过这一形式，我们才能体验“打什么”、“为什么打”的内在机理。因此，本书就是围绕“怎么打”展开论述，将与之相关的各种艺术、技术要素加以梳理和分析。

动作导演在组织武打动作时要着力抓住“怎么打”，因为动作导演的想象、动作演员的功力和功夫电影的魅力主要是通过“怎么打”体现出来的。实践证明：不同的动作导演在分析同一个剧本的同一人物时，对“打什么”、“为什么

打”的认识往往大同小异,而对“怎么打”的看法则大相径庭,因为它是连接动作导演的艺术修养与技术能力的桥梁。另外,在武侠动作片中,主人公的性格也往往是通过最直观的“怎么打”来体现的。

在武侠动作片中,“怎么打”涉及动作打斗的具体形态与样式,这正是动作导演(武术指导)要完成的工作。在实践领域,这一内容常被称为“打戏”或“武戏”,而“打什么”、“为什么打”属于“文戏”。

“打什么”、“为什么打”、“怎么打”作为动作三要素是紧密相关、联成一体的,是构成动作的不可或缺的因素。因此,一部电影的武戏与文戏也理应是水乳交融的。

第二节　武戏与文戏

实践中,动作导演和武术指导说得最多的一句话是:“文戏武唱,武戏文唱。”这句话恰好概括了一部优秀动作片中文戏与武戏的和谐关系。

当然,从现实考察,我们发现在早期武侠功夫片的创作中,对于武戏与文戏的关系已有突破。理论上说,文戏是一部电影的根本,也是影片的主旨所在,而武戏应该服务于文戏的发展变化。然而,20 世纪七八十年代,香港功夫片处在鼎盛时期,武戏往往是一部影片创作的出发点,一个危险的动作往往会成为一场戏创作发展的出发点。著名功夫演员元彪曾说:“当时我们一场戏就是为了表现一个邪乎的、拼命的动作,很少考虑文戏合不合理的问题。”①

在那个年代,一段精彩打斗、一件稀有兵器、一招武术绝活都可以成为支撑一部电影的主题。武戏的发展变化承担起文戏的许多功能,也就是说,文戏成为一种围绕武戏展开的过渡。著名功夫片大师刘家良曾对我们说,他在拍摄《少林三十六房》、《少林搭棚大师》等电影时,往往根据不同场次、不同环境、不同风格的武戏走向,随时调整文戏的发展脉络。②

元彪说:“在香港功夫片、动作片鼎盛时期,观众主要看我们的动作是不是邪乎、是不是拼命、是不是危险。动作片嘛,当然是以动作为主。”这种创作模

① CCTV-6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《最佳武指:元彪》,2008 年 8 月 11 日首播。

② CCTV-6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《义出洪拳:刘家良》,2008 年 8 月 11 日首播。

式在20世纪80年代成龙、洪金宝、刘家良、袁和平的功夫片中比比皆是。

然而，当武侠动作片发展到今天，事实证明先武后文的创作模式只适合那个特殊的年代，“文武合一”才是武侠动作电影创作的普遍原则。2000年，影片《卧虎藏龙》做到了“文戏武唱”、“武戏文唱”，获得了市场与艺术的双丰收。这也使不少动作导演认识到文戏与武戏巧妙结合后巨大的艺术与市场潜力。

为此，我们在后面的篇章里将以武戏的总设计师——动作导演为视角，通过动作导演与戏剧冲突、规定情境、主控思想、人物性格等文戏要素的分析比较，找出动作导演创作的基本原理。

第二章　动作导演与戏剧冲突

戏剧的本质源于冲突。在以讲故事为主的商业电影中,“冲突律”是一以贯之的创作法宝。好的电影往往能扣人心弦、引人入胜,这正是戏剧冲突的作用。中国武侠动作电影作为一种标准的类型片,更是以戏剧冲突作为文戏、武戏发展的原动力。

美国戏剧家劳逊在《戏剧与电影的剧作理论与技巧》一书中指出:“戏剧的基本特征是社会性冲突——人与人之间、个人与集体之间、集体与集体之间、个人或集体与社会或自然力量之间的冲突。在冲突中自觉意志被运用来实现某些特定的、可以理解的目标,它所具有的强度应足以导使冲突达到危机的顶点。”①由此可见,富于艺术审美价值的动作时常置于冲突之中,必然引出冲突的对立面——反动作。

黑格尔在论述戏剧美学时特别强调了“动作与反动作”的矛盾:“引起冲突的动作破坏了一个对立面,它在这矛盾中也就引起被它袭击的那个和它对立的力量来和它抗衡。因此,动作与反动作是密切联系在一起的。只有在这种动作与反动作的错综中,艺术理想才能显出更完满的定性和运动。”②

同理,武侠动作片的动作场面是由一系列动作与反动作组成的叙述情节与人物关系。这种反动作可能是一种社会力量、自然力量,也可能是人物内心的矛盾。因此,动作导演在处理和组织动作时,一定要将对立的反动作作为一项系统因素加以考虑,并且在力度和态势上不断加以强调,将动作与反动作置于

① [美]劳逊:《戏剧与电影的剧作理论与技巧》,第207页,中国电影出版社,1978年。

② 黑格尔:《美学》,第1卷,第275页,商务印书馆,1981年。

互为消长的冲突之中。

苏联著名表演理论大师斯坦尼斯拉夫斯基曾指出："任何一个动作都会遇到反动作，而且后者总是会刺激和加强前者。所以，在每一个剧本中，与贯串动作向前发展的同时，有一种和贯串动作对抗的反贯串动作，朝相反的方向发展……反动作能自然而然地引起一系列新的动作。我们需要这种经常的抵触，因为它会产生斗争、争吵、争论，产生一系列与此相适应的任务和解决这些任务的方法。"①

理清打斗者与来自外界或自身种种元素的冲突，是动作导演创作动作戏的前提和依据，用动作与反动作来理解，就是要设置一套与主人公的"贯串动作"②形成对立、反差、矛盾的剧作元素，以一种反贯串动作的方式完成对主人公性格形象的刻画和打斗情节的合理化。因此，动作导演不但要组织、寻找、表现好正面人物的动作及贯串动作，也要组织、寻找、表现好反面人物的反动作及反贯串动作。这样才能为展现武打场面的戏剧性、塑造人物思想性格提供良好的平台。

第一节　打斗人物的戏剧性

作为类型片，武侠动作电影素有正、邪两派人物的对立，二者的矛盾冲突构成叙述的基本冲突。片中打斗人物的性格形象往往通过戏剧性的动作设计得以塑造和表现。

如何加强打斗人物的戏剧性，有以下几点可供参考：

一、打斗人物与对手的反差

打斗双方外形、数量等的巨大反差会让打斗结局变成一种悬念，从而为打斗人物的打斗增加吸引力和感染力，并提高武打动作的观赏性。

【外形反差】

1973 年的《死亡游戏》片尾，李小龙与 NBA 球星贾巴尔室内大战。从外形上

---

① 《斯坦尼斯拉夫斯基体系精华》，第 55 页，中国电影出版社，1990 年。

② "贯串动作"：斯坦尼斯拉夫斯基体系术语，指演员（角色）心理活动奔向演出最高任务的积极的、内在的意向，是对最高任务的执行。它把演员表演中的一切零散的元素串联起来，奔向最高任务。——《电影艺术词典》，中国电影出版社，1986 年。

看,李小龙身高1米72,是典型东方人的瘦小体形,贾巴尔则是身高2米18的黑人球星。外形上的反差使得在他们开战之前就具有了结局上的悬念。

【数量反差】

泰国动作片《冬荫功》片尾,托尼贾来到一个黑房间,四周突然冲进成百的黑衣打手,将他围住。开打之后,打手不断扑向托尼贾,镜头主要以全景展现托尼贾以一敌百的身手,其间打手像潮水般不断涌入,他每打倒一个,就冲进更多个。这种数量上的递进式反差使打斗结局的悬念越来越强。

二、打斗人物的自我反差

在武侠动作片中,打斗人物在对打过程中除了与对手之间有各种高矮胖瘦的对比,也时常与自我一贯的言行气质形成反差。如果说打斗者与对手之间外形、数量上的反差偏重于表现人物的武功技术,那么打斗者的自我反差就侧重于表达打斗人物内心的变化。

【形象与能力的反差】

徐克的《新龙门客栈》中的侏儒小厨师,平日神神道道,负责切肉分尸,看似不会武功,却有一次"快刀解全羊"的惊人亮相。片尾的沙漠大战,当梁家辉、张曼玉、林青霞对甄子丹一筹莫展时,他突然从地下冒出,以菜刀飞快地削掉了甄子丹的脚,迅速而彻底地扭转了战局。这种形象与能力的反差加深了打斗的悬念和戏剧感,使得小侏儒这一边缘角色变得鲜活有力。

何平的《双旗镇刀客》中,孩哥是个未成年的小刀客,未经世事,被逼无奈

与令人闻风丧胆的“一刀仙”决斗。片尾，孩哥呆坐于旗杆下，望着步步逼近的“一刀仙”，吓得发晕，但一阵风沙过后，“一刀仙”死在了孩哥的快刀之下。这种前后形象与能力的反差，暗示了孩哥的成长。

【情绪与能力的反差】

影片《卧虎藏龙》中俞秀莲在院子里大战玉娇龙，飞扬跋扈的玉娇龙手持青冥剑削铁如泥，使得本来技高一筹的俞秀莲连连吃亏。俞秀莲一连换了刀、枪、棍、双钩等兵器，依然不敌。于是，恼羞成怒的俞秀莲扛起一把月牙铲劈向玉娇龙，可劈到半空时又被月牙铲的重量拖了下去，人也被拽得后倒。

透过影片之前的交代，我们知道俞秀莲擅长使剑，而笨重的月牙铲不是女性的兵器，但愤怒的俞秀莲却瞬间把它扛了起来。这个动作设计传神地表达出俞秀莲当时恼羞成怒的内心情绪，使这段长达 5 分钟的对打鲜活起来，可谓神来之笔。

影片《冬荫功》结尾，托尼贾看到心爱的大象被做成骨头标本，瞬间产生的巨大悲痛使他丧失了痛觉和还击能力。面对四周打手的疯狂袭击，他被打得前仆后仰，近景镜头始终追随他望着大象的痛苦表情，长达 1 分多钟的暴打始终没能使他从悲痛中醒过来，直到最后被人捅了一刀，才猛然痛醒，开始反击。影片之前对托尼贾的表现是灵敏而富于反抗精神的，此刻他却因悲痛而任人宰割。这种前后情绪与能力关系上的反差，是表现主人公性格形象的好手段。

第二节　打斗环境的戏剧性

法国戏剧家布伦退尔曾提出过以“意志”——“冲突”为中心的戏剧观：“戏剧所表现的是人的意志与神秘力量或自然力量之间的冲突。”[①]这里所谓的神秘力量是指人物的道德精神和社会关系层面的无形因素，自然力量则是指来自

① ［美］劳逊：《戏剧与电影的剧作理论与技巧》，第 80 页，中国电影出版社，1978 年。

人物行为意志外部的可见因素，对于武侠功夫片的动作导演而言，就是动作戏里的天气、气氛、空间、地形等。这些环境因素会直接影响到打斗人物的行为方式，也是提高武打动作戏剧气氛的手段。

【打斗气氛】

洪金宝执导的《群龙戏凤》片尾决战，洪金宝与周比利打斗。洪金宝怒气冲冲地冲进打手的客厅，却看见对手正围着桌子热闹地吃饭，其中周比利吃得最香，其他打手开打，他头也不抬地继续吃。洪金宝一边打退打手，一边看着周在一旁又吃又喝。镜头在洪的打斗与周的吃喝之间平行表现，使得本来激烈单调的武打变得生动有趣，紧张的气氛也轻松了许多。等到吃饱喝足，周叼着牙签与洪开打时，镜头主要表现了周打斗前一系列剔牙、打嗝、咀嚼的动作，诱惑得准备打斗的洪也咂嘴巴、舔舌头。这一组动作细节的设计将打斗气氛变得清新有趣，也有利于塑造洪金宝市井英雄的角色形象。

【地理空间】

无论实战还是表演，地理空间对武打动作的影响是显而易见的。动作导演只有将不同的地理空间与人物武功特点以及故事情节结合起来，才能更好地丰富影片动作场面的戏剧性。

刘家良执导的《武馆》的结尾是一场巷战，擅长北派腿功的大反派王龙威与擅长南拳的刘家辉一决高下。片中细致地表现了大开大合的腿功在狭窄巷子里的左右碰壁，而刘家辉的短打桥手却如鱼得水、步步进逼。这种以打斗地理空间的特点安排武打动作的方法，是处理武功相当的正反人物决斗的明智选择。

在洪金宝执导的《赞先生与找钱华》中，梁赞（梁家仁饰）在客栈中伏被杀一场戏，是以地理空间凸显武术特点的典范。梁赞是广东著名咏春拳师，咏春拳是一种适合在狭小空间搏斗的功夫，且主要是上肢运动，于是影片特地安排他在客栈被众多打手围攻，他的脚也被铁夹子锁住，只能拖着残腿边打边后退，最后靠墙坐在桌子上应战。打手纷纷袭来，梁原地未动，仅以双手打退敌人无数，充分体现了咏春拳的寸劲、粘手、拍煞等技击特点。

【自然天气】

武侠动作片中，天气的变化时常暗示着人物命运或故事情节的转变。

1. 阳光灿烂，代表正义崇高

《功夫》结尾，周星驰打败梁小龙，身后阳光普照。其实，传统功夫片大多将打斗安排于“光天化日”之下，比如《唐山大兄》、《少林寺》、《座头市》（日本）、《椿三十郎》（日本），一方面可以让观众清楚地看到漂亮的武打动作，另一方面也为正义方的暴力赋予替天行道的崇高感。

2. 乌云密布，代表邪恶恐怖

《功夫》里斧头帮第一次袭击猪笼寨，黑色的打手队伍与天空乌云压境同步。与其他类型片一样，天气是情节发展与人物心理的暗喻。当《功夫》中的阿星一脚踏入“不正常人类研究中心”时，天空即刻乌云压顶、电闪雷鸣，预示一场恐怖的营救即将发生。

3. 雷雨交加，代表大事发生，且多是坏事

《黄飞鸿》一片中严振东（任世官饰）挑战黄飞鸿（李连杰饰），使黄飞鸿受朝廷排挤的处境变得更加水深火热。雷雨中，二人围绕一根木头你来我往，打得昏天黑地，地上的积水使黄飞鸿使出了鸳鸯步，这是自然天气对技术动作的改变。在这场雷雨的衬托下，两人的打斗带有一种悲壮色彩，有一种末路英雄的悲凉。

4. 大雪纷飞，代表决战在即，事情将出现结局

《十面埋伏》中金捕头与刘捕头为小妹的雪山之战便是代表。两人从晴天打到雪天，从一招一式打到胡砍乱杀，一场大雪冻结了他们的兄弟情，带来了冷酷的结局，同时也回归到最原始的以命相搏。

第三节　武术格斗的戏剧性

电影由故事情节构成，打斗由攻防转换的动作情节构成。在不同风格的武侠动作片中，会出现对打斗情节的不同处理方式：程小东善于将故事情节与打斗情节交叉呈现，以达到一张一弛的节奏转换；元奎擅长借助武打场景中的非攻防因素，实现打斗情节的转换；袁和平钟情于以打斗攻防之道铺陈动作情节，这是真正的功夫逻辑，因此中西贯通。

【打斗内部情节】

作为动作导演，对于武术格斗内部情节的拓展与开发，是其创作的主要内

容。在此,我们以袁和平做动作导演的功夫片《精武英雄》为例详加分析[①]:

1. 打斗者的意图

"一招一式都是我为演员度身定做的,使每一个演员都有自己的个性和独特的动作招式。"对于打斗双方的意图,观众能够非常明晰地了解,从而有可能也有兴趣对之后的打斗情节产生猜测。

袁和平的独到之处在于他不仅能使观众产生这种猜测,还能在接下来的情节中满足这种猜测,同时又能给人惊喜。《精武英雄》中仓田保昭与李连杰的打斗段落,总长约4分钟,前20秒分别展示了仓田保昭的5次腿攻,舒展漂亮。李连杰艰难地抵挡,为摸索对策提供了时间。由此让观众产生预期,接下来的打斗李连杰一定会想办法化解或回避仓田保昭的腿攻。果然,在之后的打斗中,李连杰尽量快攻,以近战、擒拿和快摔为主,使仓田保昭无法施展出需要一定起跳时间的飞踢。

2. 招式与打斗意图相匹配

《精武英雄》中的决战,李连杰打破周比利眼眶之后,尽一切机会攻其一点;《霍元甲》中,西洋大力士虽然健壮,但关节弱点是一样的,李连杰就用擒拿术进行反关节攻击;《黑侠》中刘青云与李连杰的打斗,刘青云从头到尾就一个目的,要摔倒李连杰,于是所有的动作不外乎手掀脚绊。这些意图观众非常清楚,而且也是武术战术中的一种策略,属于功夫内部的范畴。

《精武英雄》中,周比利判明李连杰要不断攻击其受伤的眼眶,于是利用这一点,故意暴露眼眶的受伤状况,引诱李连杰攻击,从而将其击倒。随后,李连杰在连续的防守中,充分思考应对之策,根据对方身高、体重、不抗摔的特点,不断摔倒他。

打斗者的意图由动作元素本身构建,这些元素是一目了然的,观众乐于看到意图之间的较量。

3. 教科片式的动作

袁和平的动作片是对武术本身的探究,是中规中矩的搏斗竞技,传达了丰富的武术内涵。以《精武英雄》为例,整部影片共有6场打斗。

第一场:日本课堂上的对打,李连杰以中国武术中分筋错骨的擒拿技巧,将

① 参见本书第三部《动作导演基本方法》第二章《套招》。

对方关键的骨骼部位打脱臼或骨折，使其丧失攻击能力。

第二场：李连杰打败日本道馆，展现了自由搏击简单直接的特点，是对李小龙的致敬。

第三场：与道馆馆主介川的比武运用了擒拿术中分指、卷指的技巧以及散打中的低鞭腿，体现了中国武术以小胜大、四两拨千斤的思想。

第四场：与钱小豪的比武运用了拳击的步法和身法，旨在批评武术中华而不实的部分。

第五场：与仓田保昭的较量，结合了泰拳的肘、膝攻击等实战性打法，意在强调武术中随机应变、舍己从人的理念。

第六场：与周比利的决战，是斗智斗力、以弱胜强的综合体现。

影片通过大量生活化的实战招数以及对某些招数的反复强调，使普通观众也能明晰其中拳理。对招式的强调并不是简单的重复，而是打斗中随机应变的体现，也是真实性的体现，毕竟在真实搏击中本身就充满力量的僵持与招式的纠缠。

【打斗兵器】

严格地说，打斗兵器的功能介于一般道具与人物角色之间，既是人物性格形象的标志，也是武打设计的着力点。不同兵器的反常运用和表现，往往是武侠功夫片动作创新的先声。

程小东在《冒险王》中让一贯舞刀弄剑的李连杰耍起一支笔，这支可以写字、可以搏斗、可以杀人的钢笔不但是李连杰扮演的冒险王这一人物性格的标签，也为本片动作创新带来新意。在李连杰与周比利于办公桌前的交手中，这支笔充当了签名、教鞭、绳索、暗器等多种功能，精彩至极。

同样是以笔为武器，林岭东的《新火烧红莲寺》片尾，公公运功将笔、墨、纸均化为利器，打得方世玉与洪熙官招架不住。这种武打设计与该片讽刺的“文人杀人于无形”的主题正好吻合。

【战术运用】

电影中的武打动作就是一场战斗，其中的战略战术是打斗的内部情节，也是创新动作场面戏剧性的直接方法。

刘镇伟的《破坏之王》中，周星驰与林国斌擂台决战，铃声敲响，比赛开始。周因为害怕对手而背对对手，一动不动；林国斌见此反常行为不敢冒进，于是一次次贻误战机。周以逸待劳的心理战术运用得巧妙精当。

徐小明的《夺标》中的擂台之战，对手在张卫健面前大耍套路，张无心理会，看表数时间，对手一上前，被一拳打倒。这是以静制动的喜剧化运用。

成龙的《师弟出马》、《龙少爷》片尾，成龙分别与黄仁植、黄培基决战，均以死缠滥打的战术打败对手。严肃呆板的功夫拆解转为轻松诙谐的动作喜剧，看似打斗战术的简单转变，实际上代表着一种新型功夫类型片的确立。

洪金宝的《赞先生与找钱华》结尾，洪金宝和卡萨伐大战螳螂高手（冯克安饰），洪金宝为了让卡萨伐击中对手的破绽，宁愿自己做活靶。这是打斗战术的极致应用，以“被打”换取“打”。

【武术拳种】

中国传统武术门派繁多，有内外家之分，也有南拳北腿之说，其中不少拳种理论创自大自然的飞禽走兽。例如：以模仿动物动作为特色的象形拳，在南方至少包括龙、蛇、虎、鹤、豹5种原型，在北方则有鹰爪、螳螂、大圣劈挂、白猿通背等。这些由动物动作衍生的武术，本身带有鲜明的形象感，出现在电影中就成为带有审美色彩的造型手段，在艺术加工下变成塑造人物形象的常见方法。

刘家良的《洪熙官》一片中，白眉道人（罗烈饰）为纯阳之身，炼就一招缩阳功，可以将睾丸收缩进腹沟，对手踢其下阴时，可将对方的脚吸住，并一掌断其腿。影片为白眉道人这一人物设计这种邪功，正符合他怪异的形象和阴险的性格。男主角陈观泰扮演的洪熙官身材高大魁梧，为人正直憨厚，所以练得一身刚猛威武的虎拳，但也正因为他刚愎自用，不愿学习妻子严咏春的鹤拳、咏春拳，最终惨死在白眉道人的缩阳功之下。汪禹扮演的洪熙官之子洪文定，生性活泼好动，性格开朗，所以他先后学会了鹤拳、咏春拳和虎拳，兼备了父母的武术共性，最终打败白眉道人。该片在武术拳种与角色人物的设置上做到了相得益彰，人物关系的因果逻辑渗透着武术拳法的相生相克之道，是功夫片的精髓。

当然，拳法也相反相成。洪金宝的《赞先生与找钱华》片尾决斗中，本已按拳法兵器相生相克设计好的对手，却因为洪金宝记错，导致大家在临战前找错对手，一场毫无准备的大战开始了。对于一部功夫喜剧，这种利用拳种差异制造的荒诞与喜剧感，与影片的整体风格吻合。

第四节　动作招式的戏剧性

动作招式的戏剧性源于动作导演对某一具体动作的力量、速度、造型、效果等的艺术夸张，以对比、强调、戏仿等方式，实现动作招式对人物形象的刻画。

【力量对比】

力量是武术格斗的基本功，武术界历来有“一力降十会”的说法。在打斗双方技术相当的前提下，力大胜力小是常事；在力量过于悬殊的情况下，再高的技术也无济于事。因此，在武侠动作片中，对打斗人物的力量强调，是塑造角色英雄形象的常用手段。

樊少皇主演的《力王》中就有许多力王与对手对拳的动作。比如：在监狱中，力王与泰山直拳相撞，结果泰山的拳头被击碎，鲜血喷涌；该片还在时装动作片中大胆开创以拳风伤人的情节，力王在监狱副所长办公室一记空拳打去，副所长鼻血流出。这两处动作设计为力王的拳头赋予了超乎寻常的威力，正好吻合他“半人半鬼”的角色身份。

袁和平的《太极张三丰》中，董天宝（钱小豪饰）急于军营立功，以毒辣招式打败几员军中武将。这场武戏旨在表现董天宝急于求成的情绪，影片以他打斗中马步和踢腿法突出这一点：对手猛踢他的马步他毫无反应，横扫他的单腿他也纹丝不动，但他可以同样的招式将对手踢出数米之外。

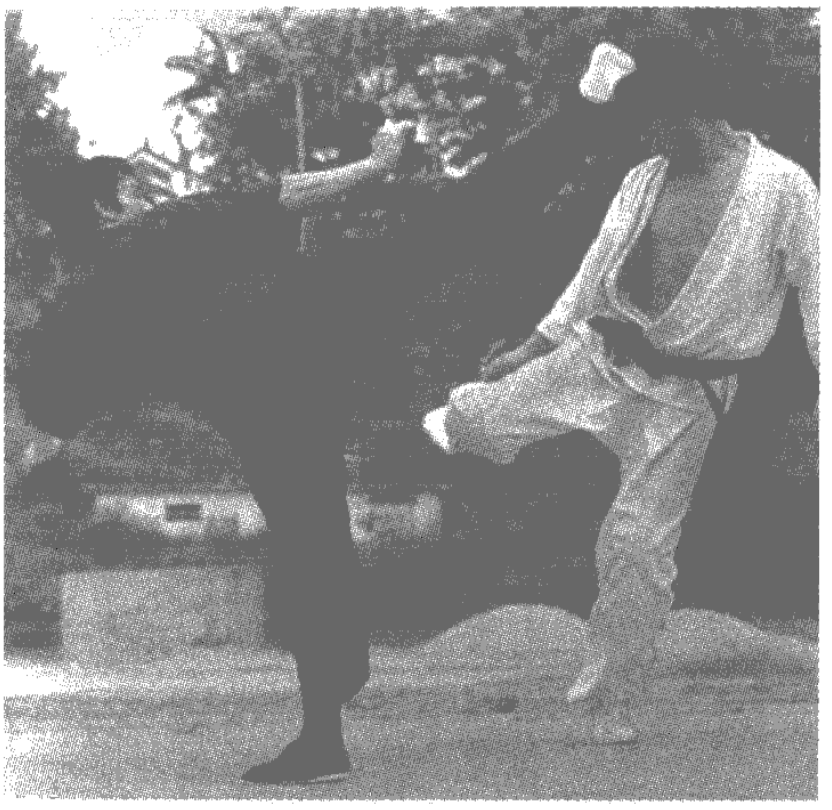
【速度对比】

速度是武术格斗的基本功，也是提升格斗水平的关键。

在《功夫》一片中，梁小龙说：“天下武功，无坚不破，唯快不破。”在武侠动作片中，一般会以出拳、踢腿、出剑、出刀等进攻招式在速度上的强调，服务于人物形象塑造和武打动作的戏剧性。

《精武英雄》中陈真（李连杰饰）大败日本道馆一场，其中有一正蹬腿的设计，使该段打斗鲜活起来。陈真不断打退众人围打，一人突然从前方以腾空旋风脚袭来，陈真乱中定神，眼疾手快，上步正蹬，将空中的对手踹飞。动作幅度前大后小，剪辑一慢一快，使陈真这一脚的速度快如闪电。

《猛龙过江》片尾，李小龙与空手道大胡子打斗，敌人先起腿，他后起腿，却以高鞭腿先击中对手。



李小龙在《龙争虎斗》中“以快打慢”

黑泽明的《用心棒》片尾，三船敏郎与对手持刀对峙，纹丝不动，此刻只有固定镜头加野外细微的风声。许久之后，对手正欲出刀，却被三船敏郎一刀划破胸膛，鲜血喷涌。这是导演在研究过日本武士刀法后的完美设计，真正的武士刀出刀必见血。

以上都是武术格斗中“后发先至”的典型战例。当然，影片也有通过镜头语言对动作速度进行硬强调的。

《精武门》中，李小龙与俄国大力士在院子中决斗，两人对峙，李小龙原地后摆，直接扫到对手面部，使对手摇头发晕。这是对动作本身速度的硬强调，符合截拳道的特点。

张艺谋的《英雄》对无名（李连杰饰）“十步一杀”的速度与精度进行了极为夸张的强调，号称“十步之内，绝无偏差”。无名与长空过招，他可以穿透雨滴；他为残剑、飞雪展示时，可以在几百支黑毛笔中一剑刺破白毛笔。这种以高速摄影表现“十步一杀”的方式，赋予这一招式无与伦比的杀伤力。

【招式反差】

中国武术招式繁多、变幻莫测，但在武侠动作电影中，所有武功招式都要与人物性格吻合，与情节发展一致。

在此，我们以袁和平做动作导演的《功夫》为案例，详加分析：

▲ 案例分析——

周星驰“踩脚趾”解围

《功夫》片尾，面对斧头砍下，周星驰不慌不忙，以“踩脚趾”出人意料地击退对手。在分析之前，我们先总结一下武侠动作片中打斗者面对敌人围攻时的几类反应：

一是抱头挨打，呈蜗居状。这是冲突的解决，结局时常是情节转向。

周星驰在《唐伯虎点秋香》里被众女人围打得鼻青脸肿，却是为了保护一只风筝；《破坏之王》中周星驰抱头趴在地上，被众人拳打脚踢，是为了将情节过渡到旁边的武馆。

二是奋起反击，以更快的速度、更大的力量和更强的破坏性击溃敌人。这是冲突的激化，结果是一场激烈打斗。

最典型的要数李小龙的《精武门》中以“圆心破圆周”的阵势大败日本道馆、甄子丹在《江山美人》结尾的“一夫当关”和《功夫》中苦力强（行宇饰）大战斧头帮。

李小龙在《精武门》中“圆心破圆周”

三是奋起防守，但被众敌钳制，双方僵持。这是矛盾的激化，结果造成悬念，为下一个更有力的反击作铺垫。

《醉拳2》中，成龙客栈大战斧头帮，他被方桌捆住，眼看被人砍中，片刻僵持，就被楼上的刘家良用长竿解救，化险为夷。《十面埋伏》中，众敌以大量竹箭将金捕头、小妹原地圈住，片刻僵持，又一支致命的竹箭飞来，气氛紧张，此刻飞刀门的几百把飞刀从天而降，壮观解围。电视剧《水浒传》中，鲁智深被一帮棍僧圈住，双方力量僵持许久，只听鲁智深大吼一声，将密密麻麻的棍棒全部挣断，爆炸式地突围。

分析：第一种反应，主角动作幅度小，是强势力量的进一步张扬；后两种反应，主角动作幅度较大，画面动感强烈。

《功夫》里周星驰对围攻者的“踩脚趾”，属于前两种反应招式的结合。主角原地站立，动作幅度小，众敌来势凶猛，从表面看，与第一种被动式反应类似，主角挨打成为必然，但他用“踩脚趾”的小动作反击，起到了第二种强势反击的效果，围敌被击溃，自己原地不动。于是，形式与内容、动作与效果形成了巨大的戏剧性反差，使该动作显得生动有趣。更重要的是，这一招式是阿星小市民

性格在打斗中的绝妙体现。

【反常反应】

在武侠动作片中,对攻击效果的强调大于对动作过程的表现,是动作导演的基本常识。一次有力的进攻,必须以被打者身体的位移、变形、撞击、残状等方式反映。

艺术贵在创新。实际创作中,有时为了突出某一人物的性格魅力,我们会反其道而行:以主人公被打后的另类反应刻画这一人物在特定情境下的特殊反应。这也是动作设计的巧妙手法。

在程小东做动作导演的《投名状》中,三兄弟大战太平军,庞青云(李连杰饰)被敌兵长枪刺进胸膛。庞青云手持短刀,够不到对手,几番纠缠,他突然驻步,迎上去,枪头直穿胸膛,使自己靠近对手,一刀毙敌。这是此段战斗戏最大的亮点,有力地表现了庞青云的大将气概。

元彬做动作导演的《两个只能活一个》将动作反应的反差融入剧情,成为表示人物关系的纽带。金城武3次刀刺大佬,次次被大佬用手抓住(刀刃),前两次金都以向上抽刀的方式削断大佬手指,大佬对此心有余悸。当第三次大佬再次抓住刀刃时,两人相视许久,金又要抽刀,大佬认输了,两人关系由此发生了戏剧性转变,化敌为友。

《功夫》一片中(第77分34秒),周星驰被梁小龙一拳打入地下,他挣扎中摸到一根小木条,敲击梁小龙的脑袋。周星驰遭受重击后的反常反应,反衬出他坚定的意志和不灭的良心。

第三章　动作导演与规定情境

第一节　外部规定情境

电影表现的是人的生命活动，然而人是处于特定情境中的人，电影是情境与人的契合。两者契合才使人的心理活动凝聚成动机，从而产生行动。电影中有关人物的规定情境规定了此人参与打斗的基本形态与样式。

规定情境包括3个方面的内容：一是人物所处的环境、时间、地点，宏观上包括时代背景、风俗民俗等；[①]二是过去与现在发生的对人物有直接影响的事件；[②]三是人物关系。

从第一方面看，电影规定情境中的时间地点、时代背景、社会民风等正是一部武侠动作影片动作设计的客观依据。

在设计武打段落之前，动作导演首先应该考虑这场武戏发生的时代背景和社会人情，因为它们影响着整部戏的叙事基调，包括动作戏的基本风格。可以说，一部电影的故事背景是其武戏展开的参照系。在这个基础上，才有理由发生其他相同的、类似的、不同的甚至反常的武打动作样式。比如：我们要拍摄一部民国初期的动作片，根据年代特征我们知道，民初期间，民间习武成风，尤其以上海、山东、河北一带为甚，江湖上发生冲突也多以武斗方式解决，这种社会风气决定了武斗的结果主要由功夫的高下决定。如果情节是两位武术师傅交

① 时间、地点、环境对动作形态样式的影响，请参见本书第二部第二章《动作导演与戏剧冲突》。

② 事件的地位不是由其本身的价值决定，而是由其对人的命运影响的深度来判断。戏剧表现的不是该事件的过程，而是对人的影响程度。即所谓“戏致所在”。

手,那么武斗就很可能不是街头“古惑仔”式的乱砍乱打,更不能是背后开枪的小人行径,而可能是一场公开的擂台比武。因此,这个故事背景提供给动作导演的是一个“尚武”的参照系。在这个标准下,动作导演根据具体情境和人物性格,生发与演绎出的各种动作形态与样式才可能真实可信。

从第二方面看,过去与现在发生的对人物有直接影响的事件,是该人物当下作出判断和行为的直接依据,也是该人物参与打斗的现实原因。这些“关系性”事件之所以能影响到人物武打动作的形态样式,根本理由是它促成了人物性格和情感的形成。

同样是“杀亲——复仇”的事件,在不同题材、不同导演和不同主题下,会出现形态、风格各异的动作样式:

张彻的《独臂刀》(古装)开局就是方刚(王羽饰)的父亲为保护主人被杀,方刚自小被主人当干儿子收养。怀有复仇欲望的方刚被主人的女儿砍断右手,致使他复仇的欲念逐渐淡化。可是,后来主人再遭仇人迫害,于是方刚最终被迫出手杀死仇人。在此,方刚的行为带有知恩图报和替父报仇的双重意义。在以张扬侠义精神为主的规定主题下,该片的武打居次要地位,所以他的动作豪放不羁,重气不重力。

张彻的《报仇》(民初)开局是主人公(姜大卫饰)的大哥(狄龙饰)被杀,姜大卫替大哥报仇的过程直接构成了影片故事情节的全部。主人公强烈的报仇意念也始终是他展开打斗的唯一动机。虽然该片的主题直接来自“杀亲——复仇”,但导演的着力点只在兄弟情和武打戏上,所以影片的武打场面很多,以拳脚为主,而且随着决战的临近,武打动作的暴力与血腥程度也在不断升级。

张鑫炎的《少林寺》(古装)一片,“杀亲——复仇”同样是影片的开局和结尾,但导演却将主人公觉远(李连杰饰)的复仇心越藏越深,将“少林浩劫”、“民族危亡”这样的群体性危机上升至主体。那么,在复仇心理的激励下,影片最终演绎成一位少林僧人报家仇国恨的过程。该片的武打动作也崇尚优美潇洒,而且在宗教的庇护下,复仇变成一种超度式的救赎。

这3个方面,最重要的是人物关系。事件对人物的影响毕竟是有限的,而人物关系的作用则是长久甚至永恒的。

《英雄》中,无名(李连杰饰)为了接近秦王(陈道明饰),不惜设局当众刺杀飞雪(张曼玉饰)。此段武打戏就因为英雄之间的惺惺相惜而改变了动作的具

体形态样式。秦王使无名家破人亡，这是曾经发生过的对无名有直接影响的事件，于是使他产生了刺杀秦王的动机；飞雪是一位无名尊敬的侠客，也有刺秦之心，二人实为志同道合的义士，这是人物关系的规定性。于是，在秦军众目睽睽的包围下，无名必须刺死飞雪，以获得秦王信任，而飞雪也决心以死相助，这让无名更感敬佩。二人开战后，无名始终不愿出手，步步退守，尽管飞雪再三催促，他依然犹豫不决。当秦军见其不敌而呐喊助威时，他才慢慢拔剑，但还是等到飞雪主动进攻，他才使出“十步一杀”。然而，他这一剑的刺杀部位又让飞雪伤而不死。在此，因为无名与飞雪英雄相惜的关系，影片规定了无名由被动闪躲到被迫出手的动作转变，因为无名“伤而不死”的动作任务规定了最后一剑的攻击时机和部位。

第二节　内部规定情境

除了以上提到的3方面外部规定情境，创作中更应该注重内部的规定情境，即人的精神世界。

斯坦尼斯拉夫斯基将规定情境分为外部与内部两种。他认为：“内部的情境重要得多，它的意义和作用更为深刻。”①他还指出：“在戏剧里‘人学’是个传统而古老的命题，当代的创作则更注重‘人的心理学’，因为支配戏剧人物行动的是人的心灵世界，是其变化着的思想、意志、情感、愿望及潜意识与情结。对人物的刻画也深入到对人物独特的心灵欲望与思想情感的刻画。”②

我们应该将人物的武打动作与规定情境看成一个统一体。艺术中的任何动作都是在戏剧情境下发生的，没有孤立于情境之外的动作。

规定情境与动作密切相关，二者相互作用、相互依存。正如斯氏指出的：

---

① ［苏］弗烈齐阿诺娃编：《斯坦尼斯拉夫斯基体系精华》，第278页，中国电影出版社，1990年。

② 潭霈生：《“舞台化”与“戏剧性”》，载《电影艺术》1983年第7期第10页。

“没有规定情境就没有动作,动作永远是对规定情境的回答。”规定情境是角色展开动作的依据和条件,制约着角色动作的性质、样式和心理活动。

与现实生活一样,脱离规定情境的武打动作是不存在的,打斗人物的一拳一脚都是在一定的情境中展开的。同样的一场打斗,一旦改变规定情境,必然对人物动作的方式和心理产生影响。

如果开打是为了武功的切磋,那就不应该出现锁喉、踢裆、插眼等要害性攻击。如果是师徒之间的武功交流,那师父可能多以擒拿、控制等点到为止的技术不断提示和启发徒弟,徒弟也可能会因顾虑而不敢放手攻击。

《败家仔》中,洪金宝教元彪咏春拳的寸劲,元彪的进攻往往被洪金宝锁住。当元彪再次挣扎反攻时,洪金宝变换招式再次封住他的双臂,并以步伐的跟进和压制来启发元彪掌握咏春拳贴身短打的技巧。后来元彪放手进攻时,竟玩笑式地打倒了洪金宝。

如果是爱人之间的武功交流,那双方可能会面带微笑、含情脉脉地交手,你来我往的动作可能变成谈情示爱的手段。

《男儿当自强》中,黄飞鸿教十三姨擒拿手一段,透过墙上的影子,显示两人翩翩起舞。《夜宴》中吴彦祖与章子怡围绕《越人歌》的对打,更像是一场动作调情。

如果是师兄弟之间的武功交流,本该是平等自由的竞技,但是当其中一人的情感意念瞬间发生变化时,就会立刻影响人物的打斗形态与样式。

《精武英雄》中,陈真与霍廷恩是师兄弟,二人比武竞技本属正常,但当这次比武结果将决定谁当精武门馆主时,馆主霍廷恩便有了强烈的求胜心理和嫉妒情绪,使得这场打斗的结局变得复杂起来。陈真无心做馆主,且本是师兄的霍廷恩此刻又以馆主身份参战,使得陈真内心充满矛盾,以致在打斗的初期不愿出手,节节退让,即使被师兄逼迫无奈,也只出拳示意。直到后来他被毫不留情的霍廷恩屡屡击倒,看到观战的师弟们保守无知的指责时,他的内心才起了变化:先前的不忍心转为一种“哀其不幸,怒其不争”,于是他决心以反击取胜来点醒师兄弟们。主动还击的陈真已不再作为霍廷恩的师弟出手,而是以一位具有先进技术和开放思想的留学生参与打斗,于是他不再以霍家拳打斗,代之以西洋拳击与自由搏击,最终轻松打败霍廷恩。当然,他拒绝了当馆主。这一场打斗之所以情节起伏有致,正是因为霍廷恩、陈真两人内心情感发生了变化。

打斗情节的变化最终体现为攻防节奏和技术形态的层次性演进。

因此，动作导演和动作演员在创作中对角色的规定情境感受得愈具体、生动、深入，设计出的武打动作就愈鲜明、形象、准确。反之，人物的武打动作就千篇一律，缺乏层次。

动作导演要从剧本的情节、事件、人物关系及台词中去挖掘和丰富规定情境下的武打动作，从规定情境出发去完成角色的动作、任务，激起其内心逼真的情感和鲜活的反应。动作演员在打斗过程中也要大力挖掘和丰富规定情境，并让规定情境推动动作，让动作揭示规定情境。

第三节　故事情节与动作设计

动作设计的内、外部规定情境与影片的主控思想、叙述结构有机融合在一起，就形成了该片的故事情节。

故事是从整体角度而言的，指影片本身宏观的故事结构与主题内容，是一部影片的基本内容，由一系列有内在逻辑关系的事件组成。一个好的电影剧本，往往用一句话就能概括出这个电影的“故事核”。

情节是从局部出发的，指影片在特定段落与场景中发生的人和事的行为过程，是整个影片故事展开的具体环节，是因果铺陈的过程，既可以是某一结果的起因，也可以是某一起因的结果。

情节是故事叙事过程中的一环，根据不同的叙述方式与故事结构，某一固定情节可以是线性发生的，也可以是跳跃式的独立部分。

对于动作导演来说，只有在熟悉具体情节的基础上，他们才能为人物的武打动作赋予逻辑依据和情绪张力。武打动作一招一式、一回一合的展开，可以是情节发展的呈现，也可以是推进情节展开的动因。

民初功夫片中，故事背景决定了拳脚功夫是解决争端的主要手段，而具体情节规定了某段武打场景具体的风格样式。

当两个对手交手是为了验证武学长短时，那么他们的打斗就不应沾染太多的血腥味，而应该多一些纯粹的招式、技巧、理念上的交流与切磋，武打动作的情感因素应放于次要地位。

影片《精武英雄》中，陈真与船越先生在霍元甲墓前决斗。按照故事情节

本身的要求,这可能是一场你死我活的决斗。船越先生一见山田光子就问:“你们俩结婚没有?……陈真死了你也不会变成寡妇。”但按照人物性格,实际上,二人开战前围绕武学的舌战就已暗示这只是一场印证中日武学的友谊赛。这段情节的发生,其实是独立于影片此前的冲突主线的。陈真曾在日本教室打伤船越先生的学生,船越先生也一直想跟陈真打一场,而且此时他又是代表日本黑龙会挑战霍元甲的高徒陈真。因此,这场打斗本该是这两个角色矛盾冲突的高潮。然而,潜在的情节主题,即印证武学,决定了此段武打动作的具体面貌:船越先生可以先慢慢热身再战,陈真可以为他表演拳碎顽石的功夫;二人可以像擂台赛一样跳着“蝴蝶舞步”你来我往,也可以在相互学习和模仿中改变战术,甚至可以主动蒙上双眼“听风辨位”。这段场景是武打动作服务于情节主题的典范。

第四章　动作导演与主控思想

第一节　主控思想

主控思想就是影片的中心思想，它决定了动作导演在为角色设计武打动作时的关键性选择。

一部电影的主控思想可以用一个句子表达。当武打动作的规定情境被设定之后，需要进入动作的“怎么打”阶段之后，动作导演可以探寻闪现于脑海中的一切有过的及还没有过的武打画面。但是，到最后，影片的所有武打动作必须熔铸在一种思想意念的周围。

主控思想由两个组成部分：价值与原因。[①] 价值是指正面或负面的首要价值，它一般取决于影片决战时的“最后动作”。原因是指导致主人公最终做出“最后动作”的首要原因。

从一部武侠动作影片的结局回溯到开头，我们能从这一价值得以存在的打斗人物、社会环境的深处探寻到这一主要原因。一个除暴安良的侠义故事也许会包含许多促成暴力行为的主客观原因，但一般而言，总有一个或人或事的原因占据主导。

一般而言，影片最后一幕大决战的结局会明确该片所贯穿的中心价值是正面性质还是负面性质，同时还会规定这个价值转化为现在这一“最后动作”（如

① 参考[美]罗伯特麦·基著、周铁东译《故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理》，第137页，中国电影出版社，2001年8月第1版。

致胜一击)的主要原因。也就是说,关于影片武打动作的价值目标("打什么")和逻辑原由("为什么打")的问题,全部隐藏在那一句主控思想里。

第二节　段落主控思想

主控思想是影片的"贯串动作",是动作背后的"最高任务"。段落主控思想也称"段落主题",顾名思义,它是影片主控思想的组成部分,是主控思想的枝枝蔓蔓。

一部影片的主控思想不是一蹴而就的,也不是单靠某一独立的动作段落来表达的,而是根据影片的结构、事件、场景、节拍、序列、幕的组织与安排逐步显山露水,直到最后决战才不可遏止地汹涌澎湃。①

在主流的商业片创作中,我们熟读剧本并理解人物之后,就应该对影片武打场面的总体安排成竹在胸,因为动作打斗的价值与原因已经蕴藏在那些精彩的细节描述和鲜活的人物性格之中。动作导演要努力完成的是如何恰当地分步骤、分类型、分样式地安排和组织好各个段落的动作场面。因此,在叙事推进的具体环节中,主要人物之间的武打动作应该暗合并传达这一段落的主控思想,并将这一段落的矛盾冲突和情绪积累不断推向高潮,不断导向影片高潮段落的大决战。

当然,在实际操作时,我们并不是从主控思想中获得武打动作,而是从武打动作中引出主控思想。因此,"怎么打"是主控思想的神经末梢,是段落主题的具体形式。

《少年黄飞鸿之铁马骝》剧照

① 参考[美]罗伯特麦·基著、周铁东译《故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理》,第39~50页,中国电影出版社,2001年8月第1版。

第三节　案例分析：影片《霍元甲》动作设计

迈向和平的武者之路

【背景】

《霍元甲》是李连杰全心投入的一部电影，他试图通过这部影片回顾自己40多年的人生经历与35年的武术生涯。因此，《霍元甲》被称作“李连杰最后一部武术电影”。

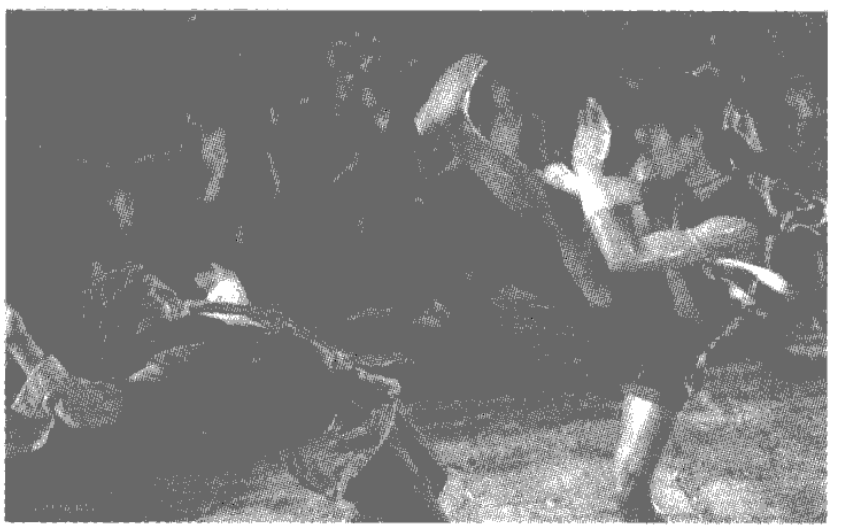
【主控思想】

在上述指导思想下，影片《霍元甲》体现出浓厚的反思精神和人文情怀。李连杰在影片中道出心声：“我只是一介武夫，我用了很多年才了解了什么是武术，能够用武术做些什么。”影片始终在探讨和追寻着这一问题。我们以此深入分析霍元甲的角色特征时，会发现影片中的霍元甲形象比历史现实中的霍元甲体现出了更高、更广意义上的人生境界和生命关怀。

片中霍元甲的3段人生经历促成了他三重身份的确立：武术家、爱国者、人道主义者。从影片的主控思想看，“武学三境界”不仅是对武术境界的描述，也是对人物性格、段落主题乃至影片主旨的定性。

李连杰曾讲到《霍元甲》的“武学三境界”：手中有剑，心中有剑；手中有剑，心中无剑；手中无剑，心中无剑。“剑”代表着一种天然的强势，“手”和“心”分别象征“肉体”与“精神”。

在“仁者爱人”的主控思想下，影片分三步骤、三段落、三境界展开了叙述。



《霍元甲》剧照

【段落主题一】手中有剑，心中有剑。

剑在手中，便成伤人之器；剑在心中，则有害人之势。这一阶段霍元甲武功高强，野心勃勃，“津门第一”是他唯一的人生目标。为此，他不择手段，以强大的武力击败所有挑战者，坚信“只有打，才能证明自己比别人强”。年少轻狂的霍元甲对荣誉、地位的强烈迷恋，使角色性格在一种肃杀的“黑色”气氛中逐步走向极端和异化。就像不懂武学的人会沉迷于暴力一样，此时的霍元甲对武术和人生的理解也只停留在“强其筋骨”和“胜者为王”的初级阶段。

关键动作——“高擂之战”双击赵健膀胱

高擂之战是第一场正式的表意性动作场景。此前，影片安排了一系列叙事性动作段落作为铺垫和烘托，如与各国高手擂台对决（倒叙）、霍父练拳、霍父与赵师父的仪式性交手。这几场武打设计有个共同特点，即点到为止，是中国武术精神的写照，也是影片主题的重要组成部分。

高擂之战发生在影片22分钟左右。影片为了彰显青年霍元甲好勇斗狠的心性，动作风格十分写实，导演几乎摈弃了任何数码特技，代之以演员真实动作的展现。霍元甲凌厉多变的南拳北腿，赵健凶猛笨拙的扎马、虎爪，两位武术高手的肢体较量不但表现出武术风格的差异，也巧妙地暗合了人物性格的不同。动作环境设置在一块数十米高的台上，在打斗开始不久，影片以一个快速后拉镜头表现了动作环境的惊险，不但增强了视觉冲击力，而且使整个打斗过程充盈着一种张力。观众在这种力量的牵引下会更关注打斗双方的具体动作，从而深化了动作、角色、观众三者的“投射”效应。

这段动作场景的设计贯彻了袁和平“形神兼备”的风格：霍元甲为了登上擂台，须踏过一段崎岖不平的木桩，当他登上木桩时，晃动的身体和紧张的表情让我们看到了一名迷恋暴力、追逐名利的年轻人的内心危机。霍元甲跳上擂台，狭小的高台上顿时被雨点般的动作充斥。硬桥硬马的打斗重温着武侠大导张彻的阳刚美学，紧凑变换的剪辑更表现出新派武侠电影的干净凌厉。

从人物性格上分析，此时的霍元甲与赵健都是暴力主义者，都需要“第一”来证明自己的强大。于是，打斗中双方均积极主动，先发制人，且招招凶狠，直取要害。赵健的扎马、虎爪正是强悍、扩张的人格标注，霍元甲的下劈、破板、掰腕、手刀正是凌厉残忍的人格象征。

影片在此动作段落中设计了3组高潮：

第一组，从霍元甲登上擂台到霍元甲被赵健一拳打退。这一段主要表现了赵健进攻的威猛和凶悍，霍元甲处于积极防御态势，这也体现出霍元甲聪慧的武学头脑。

第二组，从霍元甲下劈破板到被赵健的虎爪抓破衣服。这一段主要展示了霍元甲改变拳路逐步占据主动的过程，体现出他灵活多变的打斗风格。

第三组，霍元甲用手刀破赵健虎爪的过程。他在连踢对手无法奏效时，便变拳为掌直插对手膀胱，并在对手半悬空时，出脚欲将对手踢下擂台，充分暴露了青年霍元甲的狡猾和凶狠。

在这场持续3分钟的打斗中，镜头的切换快速频繁，且多以近景和特写表现动作的凶狠、猛烈。这种动作风格的设计正是霍元甲内心世界的外显。

关键动作——“沽月楼之战”刀劈秦爷光头

沽月楼之战是第二场表意性动作。战前两分钟的叙事性动作展现，正是霍元甲好胜性格走向极端的前兆。霍元甲一次次打败对手，角色在服饰上发生着红——蓝——黑的逐次转变，在武打设计上分别以刀、棍、徒手为方式，展开了一对一、一对二、一对多的打斗，角色杀伤力和侵略性在逐渐膨胀，人物性格也进一步走向暴虐。沽月楼之战作为影片叙事转折的开始，也是霍元甲人生转变的直接诱因。

打斗持续3分钟，影片以空前的暴力形式展现了两位武师杀红眼后的殊死搏斗。打斗在电闪雷鸣、大雨滂沱的沽月楼中展开，漆黑的环境、角色一黑（霍元甲）一红（秦爷）的造型、夸大的拼杀声，将阴森恐怖的环境与杀气腾腾的人物结合在一起，共同烘托出人物性格和行为的“极端”意义。

战斗初期，两人以最具进攻性、杀伤力的刀为武器，对砍中四溅的火花显示出打斗的力度，也象征着人物愤怒的心理状态。在武打设计方面，影片摈弃了诸多花哨技巧，代之以原始进攻与野蛮厮杀，从楼上打到楼梯，从楼梯打到楼下，从楼下打到水里，所到之处，一片废墟。这种直指对手的极度膨胀的破坏欲，被影片巧妙地转化为环境破坏的展示，同时宣泄了角色与观众的双重情绪。打斗中，当霍元甲飞起一刀劈中秦爷光头时，真正的“血性”出现了，秦爷第一次流血，仇恨进一步激化。

后半部分，双方丢弃满是豁口的大刀，贴身肉搏。虽然双方均已气喘吁吁、

遍体鳞伤,但情绪的累积依然在剧增,最终抵达白热化。武打设计的奇观性在此时会显得苍白无力,于是导演采取了写意手法。打斗被设置在酒柜之间,湿淋淋的黑红服饰烘托出黑色杀气。打斗中,影片停止所有声音,夸大拳拳到肉的撞击声、酒坛猛烈的爆破声和双方歇斯底里的厮杀声。虽然观众只看到两个黑影在舞动,但恐怖、肃杀的气氛和人物出离愤怒的心理却通过声音、色彩、光线传达得可感可触。

影片最后展现了霍元甲的致命一击,重拳直中秦爷心脏,慢动作加特写,把霍元甲的愤怒和秦爷的悲惨表现得清晰而极富震撼力。

【段落主题二】手中有剑,心中无剑。

影片在这段叙述中重点表达了霍元甲心灵的转变过程。沽月楼之战使霍元甲家破人亡,失魂落魄,独自来到一个偏远的小山村。影片用了13分钟讲述了霍元甲在农村几年的生活经历和思想转变过程。这是一名普通武者成长为武学大师的蜕变阶段。影片中霍元甲形象的最终成熟与这段经历有着深刻的内在关系。

中国文化讲究天人合一,武术善以自然为师。作为“津门第一”的霍元甲此时处在人生低谷,是一群纯朴的百姓和清净的农村风光,重新为霍元甲找到了生活的自信。

关键动作——“自然之战”渐悟武学真谛

这段动作设计没有激烈的对抗形式,而是通过角色与自然现象发生的一系列交互性动作,表达出人物在思想、性格、武学上的逐级提升。

从广义上讲,这里的武打设计更多的是戏剧概念上的动作语言,与电影所谓文戏之动作有相近之处。但是,作为一部武术电影,特别是在“天人合一”的文化范畴内,主人公对自然的任何接触与交流,都可能是人物性格改变、主题思想深化的契机。

首先,在霍元甲与一群小孩子捉蜻蜓的动作设计中,影片将动作视点集中在孩子与蜻蜓的动作上。孩子们追赶、跳跃着抓捕蜻蜓,而蜻蜓忽而停在半空,忽而振翅飞起,灵活闪躲,踪迹难寻。霍元甲站在一旁静静地观察着这一切。影片以主人公的视角出发,以慢镜头表现着蜻蜓的闪躲。舒缓幽静的镜头带领观众一起观察和思索着武学与人生的真谛,并为霍元甲后来创立迷踪拳埋下伏笔。

接着,在插秧苗一段设计中,霍元甲使蛮力插秧,满头大汗,秧苗却不成规

矩，无法存活；旁边的农户干得不急不慌、悠闲自在，秧苗整齐稳健。通过霍元甲插秧的一连串滑稽动作，影片突现了霍元甲争强好胜的最后遗风。在此，影片还设计了一组细节动作：耕作中，当起风时，大家不约而同地挺起身迎风呼吸，神情安详，似乎在与自然交谈，风过后大家继续工作。后来，霍元甲以农户的方式娴熟地劳动着，学会了与自然交流。

这两段动作设计平淡朴实，暗含着霍元甲内心的逐步转变。从影片主题看，这两段设计藏有玄机，预示着霍元甲参悟武学与人生真谛的开始。

关键动作——“大战奥比音”中的后发制人与“反暴力”特点

这场持续3分钟的武打设计回归了以打斗动作表现人物的常规方式。此前霍元甲与自然的交流已预言了他武学观念的根本变化。

战前，霍元甲一身白衣，对裁判文质彬彬地道出了这段打斗的“反暴力”特质：“在擂台上以生死相搏一直是中国人的陋习，但中国人有另一种传统，叫以武会友。”

影片中这段动作设计，强调了转变后的霍元甲全新的打斗方式和武者风范。打斗双方一强一弱、一大一小的外形对比，首先为打斗结局设置了悬念：体形差别如此悬殊，怎样才能以小搏大、以弱胜强？

然而，悬念的设置将观众视线集中在霍元甲取胜的过程上，这为动作本身的技巧性和表现力的开发创造了条件。外国大力士的武打设计突出其主动性和力量感，符合人物的外形和性格。霍元甲的武打设计则侧重其后发制人、以巧取胜，同时展现了中国武术四两拨千斤、借力打力的技巧。

影片以灵活的运动镜头展现打斗双方的技术变换，全景展现打斗双方的整体关系，以近景、特写、慢镜头描述动作的技巧，全面而细致地展现了霍元甲在新的武学观念指导下的高超技艺。以身为轴的反关节擒拿、顺力拨靠的太极原理、我顺人背的倒立横踢，都是这场打斗的经典设计，共同支撑着霍元甲“借力用力”的武术技巧和“后发制人”的武学观念。影片为进一步强调这一点，特地插入了霍元甲唯一一次主动进攻：当霍元甲被对手逼到擂台一角时，他飞起一脚直踹对手胸膛，但对手蛮力抵抗，他被顶出很远。

打斗末尾，影片在强调霍元甲高超技艺的同时，不忘在惊险的打斗中添加道德人性。在奥比音被打落擂台、头颅即将撞到铁钉时，霍元甲出脚救了他，并赢得奥比音的尊敬。这一细节的安排巧妙地展现了霍元甲“反暴力”的思想，

影片仁义主题初步显现。

【段落主题三】:手中无剑,心中无剑。

这是影片的叙述高潮。从武打设计对主题思想的深化来看,这一阶段已是“以武入哲”。武打设计与思想主题、人物塑造达到了“形式即内容”的阶段。此时的霍元甲已成为一名融武术大师、爱国者与和平使者为一体的武学思想家,武术的形式只是一种游戏,而其灵魂已跳出武学世界,与宇宙万物通达一致。这正是中国文化独特的“天人合一”观。

霍元甲与日本高手田中安野决斗前的品茶论道正是该部分段落主题的生动体现:在具有佛教象征意义的莲花池边,中日两位武学大师以茶论武。经过一番辩论,田中安野欣然接受了霍元甲“战胜心魔”和“止戈为武”的武学思想。因此,这一段武打设计旨在以博大精深的中华武术印证霍元甲“仁义”、“自强”的思想精神。

关键动作——与各国高手交战“点到为止”

电影采取倒叙手法。影片开始,霍元甲与3位来自世界各国的高手交战是叙事的高潮部分。

影片为强调打斗的真实感和震撼力,特地从世界各国挑选具有真正实力的武功高手来出演。他们分别是德国拳王杰恩·克劳德、西班牙枪术高手安东尼和德国剑术专家布兰登·里亚。这3位演员在影片中与霍元甲的打斗分别以拳击、枪术和剑术展开,而霍元甲以徒手、中国剑和中国枪为兵器与之对决。

影片在此主要采用了全景长镜头与慢镜头特写交叉表现的手法,细致而全面地展现出霍元甲运用博大的中华武术战胜各国高手的过程。

霍元甲在与拳王打斗时,发挥了中国武术灵活多变、以巧取胜的优势,多次将对手顺势击倒,展现出以弱胜强的中华武术内涵。在与枪术高手的打斗中,对手人高马大,善用长枪,兵器的特点体现出西方格斗术的侵略性。在两人面对面直刺的一个慢镜头中,长枪显出“一寸长一寸强”的优势。相对瘦小的霍元甲手持短枪,发挥中国枪术“一寸短一寸险”的特点,步步进逼,贴身近战,使对手长枪“致远难致近”的弊端充分暴露,从而占据了主动。为进一步强化中国武术博大的包容性,影片让对手在气急败坏中折断长枪,以短枪再次进攻霍元甲,结果霍元甲又发挥出长枪“一寸长一寸强”的特点,再次击败对手。在与击剑高手的打斗中,霍元甲代表着中国传统剑术行如游龙的特色,与西方击剑

简洁迅猛的风格形成比照。西方的武术强调进攻的勇猛和直接，因此在打斗中主动性强，追求一击必杀。而霍元甲的剑术自由飘逸、灵活多变，剑成为身体乃至精神的延伸。打斗中，霍元甲巧妙地挑破对手衣服、袖带，以示胜败，最后巧妙夺下对手的剑，再还给对手，让对手输得心服口服。

这段武打设计，不但体现了武术的多样化和奇观性，而且以此表现了霍元甲“仁义为本”的内在品质。

关键动作——以仁义自强精神征服对手

这场动作戏是表现主题、深化角色的关键部分，前后持续近 10 分钟，共分前后两部分。在这段武打设计中，打斗的奇观性和刺激性已不是重点，更多的篇幅在渲染动作的交流感、仪式感和结局的悲痛、沉重。

影片中，霍元甲身着白色马褂，手持三节棍，正气浩然；田中安野身着蓝色道服，手持日本刀，英武非凡。两人的交手从一开始就带上了强烈的交流感和仪式性，在此没有过多慢镜头或特写去展示打斗的技巧。

第一局的打斗继续表现了中国武术的博大精深。双方在打斗中交换武器，霍元甲手持日本刀挥舞自如，田中安野挥舞三节棍却打伤自己。于是，霍元甲主动交换武器。这一设计再次巧妙地展现了中国武术的包容，及霍元甲的“仁义”精神。

第二局的打斗建立在霍元甲已中毒的前提下，打斗的形式感进一步弱化，人物的悲剧色彩突出。在此段落，影片的主题得到进一步升华，霍元甲口吐毒血道出心声：“比赛还未结束，人无法选择生命的开始，但要有勇气走完最后一步。”“活着从来就不是一个人的事。”

当霍元甲在国人“自强不息”的呼喊中拒绝田中安野的善意劝降后，影片的武打动作表现出了强烈的抒情色彩：黑白的画面淡化了动作的血性，慢镜头与定格交叉展现了人物的悲痛，肃穆、哀伤的音乐表现出结局的宿命感。

当霍元甲再次收回对田中安野的致命一击时，影片以正反打镜头表现了双方的表情：田中安野吃惊地望着霍元甲，而霍元甲淡淡地笑着倒下了。

这段设计体现了导演对传统霍元甲形象和一般武术电影主题的深层突破：霍元甲不但是一名爱国志士、民族英雄，更是一位超越民族和国界的和平使者；影片主题也超越了“以武救国”的层次，体现出“以武入哲”的终极关怀，这也是动作设计作为一种创作元素对主题思想和人物塑造的最高冲刺。

第五章　动作导演与人物性格

性格是思想、气质、能力和兴趣的总和。性格是人的内在实质，是个人思想感情的仓库。从广义上而言，性格在心理学上一般被称为“个性”。黑格尔认为，人的完整的个性就是性格。

人物性格是电影美学的核心命题之一。罗丹说：“在艺术中，有性格的作品才算是美的。”①戏剧家卡斯特尔维特洛说过：“行动或多或少展示出人物性格。”“没有性格，行动就不能完成。”②

在武侠动作电影中，主要人物的性格往往需要通过一系列肢体的、心理的、语言的动作逐步展开。因此，动作导演的核心问题就是通过故事情节中的人物角色与武打动作的有机融合，创造人物性格，表达思想主题。

众所周知，影视是以塑造人物形象为主的艺术，只有塑造出生动的人物，影片的价值才会确立。而人物形象的确立是由多方面因素决定的，包括性格、心理、文化等，如果仅仅靠一系列走过场式的打斗，是不可能对人物形象完成细致、传神的刻画和塑造的。

在处理人物性格与武打动作关系时，刻画人物应与武术表现融为一体，将内容与形式有机结合，避免为打而打的走过场。武术与人物的关系应为“人物为体，武术为用”，而不是“武术为体，人物为用”。武术只有在人的操作中才具有某种道德意义的指示，刚柔善恶才会在主体身上升华为一种精神品质。

以影片《武林志》（1983 年张华勋、谢洪编剧，北影厂制作）为例，该片在武

① 《罗丹艺术论》，第 25 页，人民美术出版社，1978 年。

② 转引自时涛、张马力《话剧表演艺术概论》，第 95 页，中国戏剧出版社，1990 年。

打动作与人物性格、主题思想的结合上值得借鉴。为了完成主人公东方旭（李峻峰饰）“精诚尚武，含而不露，朴素厚道，虚心好学，有志有节，武德高尚”的性格塑造，影片设置了庙前卖艺、比武相让、断臂明志、签生死状、勇战大力士等动作段落，并以内敛浑厚的八卦掌作为他的独特武艺，做到了动作内容与动作形式的统一。该片导演张华勋曾在《武术题材的尝试与探索——<武林志>创作拍板回顾》一文中说：“武术功夫的展示要符合揭示主题思想的需要，服从人物性格的需要，绝不能因为表现武术功夫而破坏了场面的严肃性，有损于主题的揭示，有损于人物的刻画。”

动作导演作为一部电影武打动作的总设计师，最终目的绝不是单纯展现武打动作，而是在银幕上塑造真实的、活生生的、富于鲜明性格和艺术魅力的人物形象，从而反映社会生活、表达思想情感。所以，掌握武打动作只是手段，塑造人物性格才是目的。

不同性格的人物的打斗行为各不相同。黑格尔说：“一个真正的人物性格须根据人物自己的意志发出行动，不能让外人插进来替他作决定。”①

在动作场景中，动作导演用独特的性格化动作设计来挖掘和揭示隐藏在剧作里以及导演意念中的深意，并通过攻防转换、空间环境等元素对剧中的人物形象加以独特的补充、解释和再造。

武侠动作电影中，武打动作三要素“打什么、为什么打、怎么打”的体现无不刻上性格烙印，不同性格的人物会有完全不同的体现，特别是在“怎么打”的问题上。

因此，动作导演在处理武打动作与人物性格时，必须做到“人物为体，武术为用”②。

第一节　性格化动作

这里所谓的性格化动作是指与人物武打动作直接相关的非打斗动作。这些动作本身不进入打斗内部，也并非打斗过程中攻防转换的动作本身，但它们

---

① 叶涛、张马力：《话剧表演艺术概论》，第95页，中国戏剧出版社，1990年。

② 参考张力《关于当代武侠影视的文化透析》，载《电视研究·业务研究专刊》（中央电视台主办）2001年第2期。

附着在人物开打、调整、运功、收势等间接性武打动作之上。这些非武打动作的设计一般为该人物独有，介于人物常规表演与打斗表演之间，是动作导演展现角色性格、开启武打行为、控制打斗节奏的有效手段。

【开打前】

影片《双旗镇刀客》中的反一号“一刀仙”（孙海英饰）刀法高强、杀人如麻，他的开打动作为：缓慢地“戴上黑围巾”，快速地“抄手夹刀”，不屑地“打量对手”，从容地“踱步逼近”。这一组性格化动作的造势将这一人物开打前给对手的压迫感营造得让人窒息。

作为该片主角的少年刀客孩哥善良单纯、未经世事，他的开打动作是：呆呆地“原地站立”，傻傻地“正对敌人”，微微地“合上双眼”，轻轻地“抖动手指”，两腿外侧的双刀在刀鞘里跳动，呼之欲出。这组性格化动作很好地呼应了孩哥单纯无知又暗藏高深的形象，并通过一系列幅度很小的动作暗示他被动出手的心理。

【风格化】

李小龙是性格鲜明的打斗者，无论在他主演还是导演的功夫电影中，他都是永远的主角。这与后来的成龙作品一脉相承，不同的只是二人在片中的性格化动作。

李小龙的《猛龙过江》中，他在开打前（与韩国合气道高手黄仁植对打）拎裤腿，在打斗间歇（与罗礼士决战）怪叫、跳蝴蝶舞步，在打斗完毕（在老板办公室击败众打手）摸鼻子、握拳头。

成龙的《醉拳2》中，在开打前（片尾进入仓库对打烧铁人），他不断后撤，观察环境；打斗中（卢惠光的连踢和下巴压他眼睛），他疼得手忙脚乱、龇牙咧嘴；打斗完（片尾打败卢惠光之后），他口吐白沫、装疯卖傻。

他们是完全不同的两种形象，前者是神话英雄，后者是平民斗士。在此，性格化动作的设计起了画龙点睛的作用。

第二节　性格化武功

中国传统武术带有鲜明的形象寓意和文化特色，从春秋战国时《庄子·说剑》中的“夫为剑者，示之以虚，开之以利，后之以发，先之以至”，到清末民初鹰

爪翻子拳中的“鹰击长空”，再到当今太极拳中的“白鹤亮翅”和散打运动中的“樵夫滚柴”，中国武术无论是技术要领还是动作称谓上，素来具有个性鲜明的象征意义。这为武侠动作电影的动作设计提供了角色原型和武术蓝本。①

在影片动作场景的创作中，动作导演将人物性格与武术特色巧妙结合，互相衬托，不但让武打动作变得生动鲜活，也让人物性格显得真实可信、富有感染力。

【反派人物的武功】

在武侠动作片中，反面人物的性格形象无外乎凶狠刁钻、强大蛮横、阴险贪婪。这些性格因素在中国武术中几乎都有对应的武功，比如凶狠刁钻的鹰爪、强大蛮横的黑虎拳、阴险贪婪的蝎子功等。对世界各种武术的研究可以扩大动作导演的视野。

影片《新少林五祖》中，反一号（计春华饰）被洪熙官打败后练成一身五毒俱全的毒功，浑身长满毒虫加上招招致命的进攻，使这一反面角色变得人见人恨、人见人怕。

影片《蝎子战士》中，反一号（元振饰）与刘家良有一场大战：元振双手及一腿伏地，另一腿高高后跷，随时准备飞身踢人。这一形象与其阴险邪门的功夫相得益彰，深化了狠毒可怕的人物形象。

【正派人物的武功】

在武侠动作片中，名门正派的武功大都是中国武术的主流拳派，如被誉为“中国三大内家拳”的太极、八卦、形意。这些拳种崇尚刚柔相济、力从内发、后发制人，往往成为中国式英雄侠客的必修武功。

影片《武林志》中，主人公东方旭性格正直憨厚、有勇有谋，他所使的武功乃是沉稳遒劲、柔中带刚的八卦掌，该武功的技术特点与这一人物的性格特征吻合。影片高潮部分的打斗是东方旭与外国大力士在擂台上的大战。张华勋说：“当东方旭一掌把外国大力士打下擂台，摆个八卦掌的姿势站在台中央时，我用三个角度表现了这一掌的威力，当时现场所有观众都沸腾了。我把中国这么多年来受外国人侵略压迫的屈辱、那种振奋和自强的精神，全部释放出来了。”②在这里，含蓄守静的内家拳与善良正义的东方旭融为一体，武术美与人

① 可参考本部第九章《动作导演与文化属性》。

② CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《武侠前锋：张华勋》，2008 年 8 月 11 日首播。

格美互为补充,体现了中华民族的伟大精神。

《武林志》中东方旭的八卦掌亮相

影片《太极张三丰》的主角张君宝(李连杰饰)性格恬静、虚怀若谷,在遭受兄弟董天宝(钱小豪饰)的背叛后,于悲痛反思中创出太极拳,最终获得胜利。太极拳是中国武术的集大成者,素以清静无为、以静制动、以柔克刚著称,这与片中张君宝的性格形象和命运遭遇相辅相成。太极拳讲究"后发制人",张君宝最后的出手是"忍无可忍";太极拳追求"以柔克刚",张君宝"身形如水",董天宝"少林刚猛";太极拳"以静制动",张君宝"立身中正",董天宝"纵横跳跃"。在此,太极拳的技术特色实为人物性格命运的外化,而人物性格又被太极拳的文化内涵所深化,二者具有了双重的审美意义。

【其他人物的武功】

在好的武侠动作片中,有两种常见情况是对武术特点与人物性格关系的深层发掘:

一是武术技术特点与人物性格某一方面的结合。

在现代武侠动作片中,主要打斗人物的性格开始变得多元而复杂,好人并非十全十美,坏人并非十恶不赦,表现在武术动作上,也不再是象形武术与人物形象的简单重叠,人物所用的武术也只是其性格习惯的一方面。

影片《夺标》中的安勇(徐向东饰)擅长鹰爪,这在《少林寺》中是反派打手秃鹰(计春华饰)的绝活。在《夺标》里,安勇的鹰爪依然招招刁钻凶狠,直取关节要害,但安勇这一人物却是光明磊落、正直豪爽的形象,其鹰爪拳的技术特点只是表现他在武学追求上的执著、认真,而不能指代这一人物的性格全部。

二是武功技术内涵与人物心理情绪的结合。

正如上面所说,现代武侠动作片中的主人公往往具有多重性格,在不同时机、场合会有不同的心理情绪。这本是艺术创新的源泉,但表现在武打动作上,

好的动作导演也能与导演保持“水涨船高”，做到人物在特定阶段的心理情绪与武打动作的内在结合。

影片《卧虎藏龙》开篇，玉娇龙夜盗青冥剑，与俞秀莲在房顶、墙壁、院子里展开追逐和打斗，整场动作持续2分钟，玉娇龙大多时间在空中跳跃飞翔，身轻如燕，尤其在被俞秀莲赶到地面打斗时，她也多次想以轻功飞走。每次当她脚离地时，她都被俞秀莲拽回来。如此反复，使一少一老的打斗变得有张有弛。

根据这一剧情阶段的人物性格，玉娇龙心浮气躁、野性叛逆，偷剑只是因为好玩刺激，所以动作导演为她设计了风筝式的轻功，并让老成持重、视剑如人的俞秀莲不断拖她回地上。或许年轻时的俞秀莲就是现在的玉娇龙，或许未来的玉娇龙就是现在的俞秀莲。总之，一轻一重、一老一少的人物心理与动作气质，为这两个人物的性格增添了弦外之音。

第三节　性格化招式

上面曾说过，中国武术招式的称谓向来有一定的象征意义，很多攻防动作和技巧以写意化的文字进行描绘，比如少林拳的“野马分鬃”、“豹子闯林”，太极拳的“玉女穿梭”、“揽雀尾”，形意拳五行歌“劈拳之形似斧，崩拳之形似箭，钻拳之形似锥，炮拳之形似炮，横拳之形似梁”。这些带有艺术形象的动作招式，一旦与某一对应人物结合，就会产生“1 + 1 > 2”的化学反应，使得招式成为这一人物形象的标志。

【进攻招式】

武侠动作片对进攻型动作招式的强调是常规做法，因为某一被重点表现的主人公进攻招式很可能是改变战局、扭转情节的关键。

影片《黄飞鸿》中，黄飞鸿（李连杰饰）的绝招是佛山无影脚，无论这一招是以“凌空三脚”、“凌空追踢”还是“裙里腿”来表现，它作为黄飞鸿武功高强的标志，始终能画龙点睛。

影片《功夫》中，阿星踩脚趾的功夫是其绝招之一。这一进攻招式如果放在大侠黄飞鸿身上或反派火云邪神身上，都与人物形象不符，只有作为一夜成为大英雄的阿星的独门招式，才显得合情合理。

影片《力王》中，力王舔血后的后手拳，往往是结束战斗的最后一招。这一

拳也只有被“半人半鬼”的力王打出来，并打向邪恶的敌人，才能显示出正义力量的伟大。

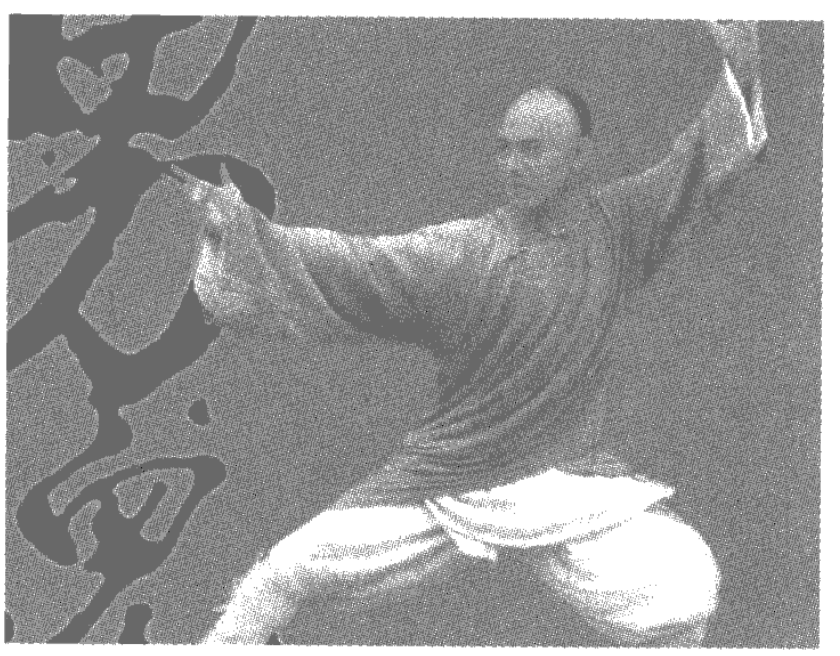
【防守招式】

防守动作一般是打斗人物在打斗过程中除进攻动作以外的亮相、躲闪、定势等招式的代称，它同样是人物性格的镜子。

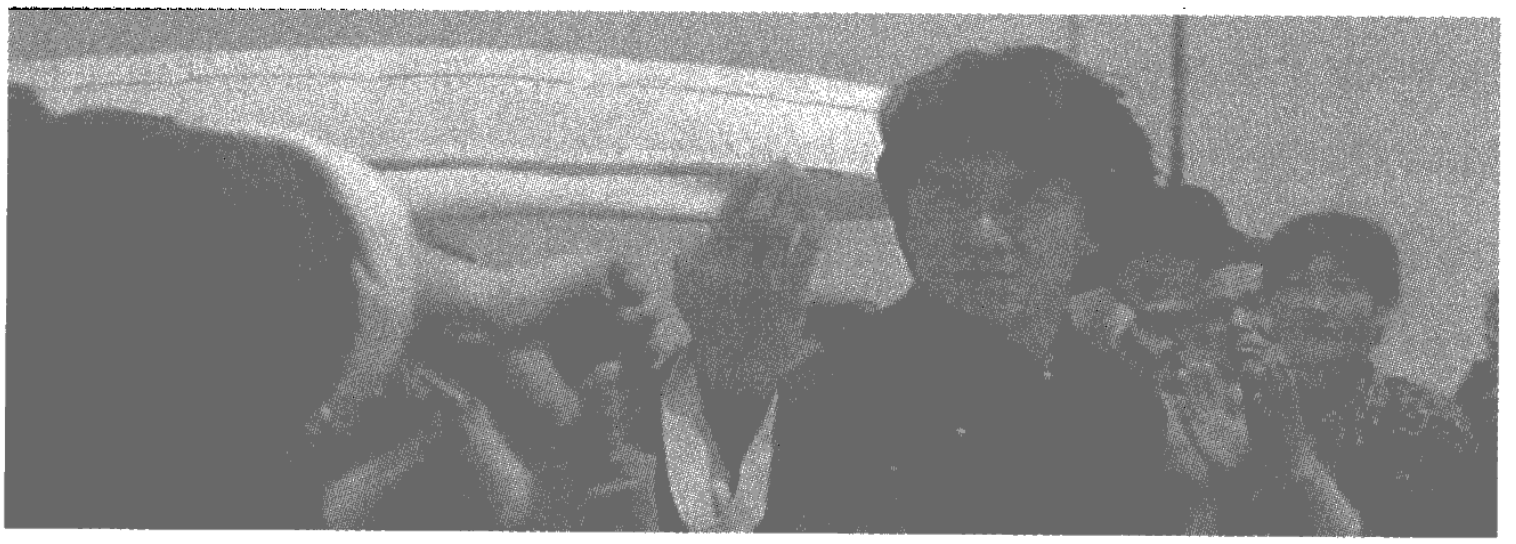
影片《黄飞鸿》中，黄飞鸿打斗前后的“吊马”姿势，从关德兴的“虚步亮掌”到李连杰的“大马大开掌”以及后来的“直立单手亮掌”，一直是影视作品中黄飞鸿的招牌姿势。

从动作招式与人物性格的结合看，20 世纪 50 年代关德兴扮演的黄飞鸿传统保守，其“虚步亮掌”的招式相对拘谨小气，适合在封闭狭窄的空间开打；20 世纪 90 年代李连杰扮演的黄飞鸿道德传统，但思想开放，于是他“大马大开掌”的亮相也显得潇洒大气。再到后来的《黄飞鸿》系列影片中，黄飞鸿已逐渐接受西方文化。

《黄飞鸿与少林拳》中“保守”的架势



《男儿当自强》中“大气”的架势



《醉拳 2》中“自信”的架势

第四节　性格化兵器

中国武术的兵器与拳法一样，不但种类繁多，而且具有鲜明的形象内涵。这在本书第二部第七章《动作导演与武术格斗》中将有详细论述。总之，武侠动作片里的武术兵器时常是人物性格形象的重要象征。

【兵器即人】

影片《七剑》中的7把剑被赋予不同的性格形象，成为7把与人物性格配套的“人格化”剑。以下为徐克对“七剑”中“游龙剑”、“青干剑”、“天瀑剑”与其主人性格的分析：①

“楚昭南（甄子丹饰）的游龙剑最锋利，杀气最重。它会响，原因在于剑就是人，人是有不停频率的生物。我们表面看不到，但是我们心脏、脉搏在跳，血在流。我就想设计成剑会产生一种频率，它一响别人就知道它在那里，就会躲开，避免它屠杀太多人。

设计的第二把剑是青干剑。我把青干剑做成跟游龙剑完全相反的剑，因为游龙剑很精致、复杂，而且是一把很高贵的剑，是王者的剑。青干剑完全是烂铁，连剑形都看不出来。在我的设计里这把剑会反光，可是在电影里我们没采取这个。青干剑是一把带磁性的剑，而且这把剑是用天上掉下来的陨铁打出来的，它本身的金属很坚固，所以不易打造，师傅打了很久才打了一半。可是，因为应急，它就让杨云骢带下山了。

我觉得《七剑》里面也会有一些很外露的人物，也需要一些不外露的人物。谁看得出黎明是剑客呢？这个人物跟其他的很不一样，就是普通人。这很难说出道理来，反正是外表上就是一个看起来不会打的，如果一看就知道会打的，7个人在一起就没什么特别。他是比较内敛的人物。

武元英（杨采妮饰）的剑叫‘天瀑剑’，两边滑动，攻防一体，很难揣摩剑的动态，用这把剑的人如果没有弹性反而会伤了自己。用这把剑的人一定要放开所谓看事情的角度。武元英以前不会放开看，她用这把剑时就领悟到了，原来生命不是在看一个东西，而是在看整个生命。

---

① 引自《导演徐克访谈：〈七剑〉是我风格的分水岭》，载《南方都市报》2005年7月29日。

杨采妮的外形给人感觉很柔弱，但在戏里就要把这感觉改掉，要独立。我想她是比较辛苦的，因为跟人对打时这个女侠每次都不成功，每次都很危险。这个人物让你感觉到她的成长是从失败中来的。我挺喜欢这个角色，武侠世界不一定永远是打斗，也和人物性格成长有关。所以最后她跟着其他‘六剑’出发去别处，她的一番话也挺（让人）感动的。她觉得自己要去见识一下，不要待在一个角落里不出去。”

【兵器喻人】

一种兵器的外形特征及其技法内涵，可以象征一种人物的性格特征和心理状态。

影片《卧虎藏龙》中，轻灵锋利的青冥剑象征仙风道骨的李慕白（周润发饰），青冥剑本是他的随身之物，所谓宝剑配君子；毒镖象征了玉面狐狸（郑佩佩饰）阴险狡诈的形象，因为在武侠世界里背后放暗器者必为小人。

影片《新少林五祖》中的大反派（计春华饰）练得一身邪功，他的兵器恐怖怪异，一架铁壳“火箭车”让这一人物横冲直撞、阴险可怕的形象变得直观立体。

【泛化兵器】

一般而言，兵器一定是参与打斗的工具，带有一定的武术专业性，但在武侠动作片中，许多生活道具也被武功化、拟人化。这些被泛化的兵器主要用为人物打斗时的工具，一般不具有武术兵器的象形意义，但可以成为人物武功水平的注解，辅助人物形象的深化塑造。

影片《卧虎藏龙》中，道行高深的李慕白可以随手摘下一根树枝，将手持青冥剑的玉娇龙打败。这时的树枝只是作为表达李慕白“舍己从人”、“我顺人背”道家武学的教鞭，树枝本身没有象征性，但对树枝的运用却深藏奥妙。

第六章　动作导演与人物情感

所谓人物情感，是指武侠动作电影中打斗角色在开打前及打斗中的情绪状态。与人物性格相比，人物情感具有瞬时性、随机性，它是人物在非常规的情境中内心形成的喜怒哀乐的感性体验。

处在规定情境下的打斗人物，当外界因素与其思想性格发生冲突，并以暴力形式直接刺激到他的情感经验时，这一人物便由内到外派生出开打的冲动。

我们在访问元彪时，他说："打'第一下'的理由最重要，一定要情绪和环境推到极致。我们最头疼面对枪，因为枪指着你，再激动也不能用功夫。那么，往往是急中生智，一脚踢开枪，就用拳脚打了。"①

美国的苏珊·朗格说："艺术就是将人类情感呈现出来供人观赏，把人类情感转变为可见或可听的形式的一种符号手段。""发泄情感的规律是自身的规律而不是艺术的规律。"②

因此，根据艺术表达情感的规律，武侠动作电影的动作设计在表达人物角色的情感时也应遵循动作与情感的规律。

第一节　情到深处手舞足蹈

武打动作是武侠动作片的核心，情感是推动人物打斗的动力。这是动作导演在构思动作时首先要考虑和分析的元素。当第一阶段的案头工作结束后，动

① CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》之《最佳武指：元彪》，2008 年 8 月 11 日首播。

② ［美］苏珊·朗格：《情感与形式》，第 8、9 页，中国社会科学出版社，1986 年。

作导演进入拍摄现场,就需要在武术指导的协助下为人物和情节设计恰如其分的具体动作,此时动作与情感是一种“表达”与“被表达”的关系。

天性中的人类感情是自然产生的,而作为艺术创作“第二天性”的感情却不能由意志派生。实际上,正好与动作导演的构思阶段相反,在具体操作中,动作导演需要以演员的动作唤起对角色的情感,以演员的动作传达导演的思想。

动作与情感的区别是:情感具有不可控制性,不能随叫随到,而动作是由本人意志决定的,有一定的目的。生活中经常出现情绪无法自控的现象,那么在武侠片的动作设计中,根据人物性格在规定情境中的内心情绪,动作导演要仔细揣摩打斗人物开打时的情感突变。

苏联戏剧大师斯坦尼斯拉夫斯基认为:“形体动作的‘小小的真实’可以带来思想、情感和体验的‘大真实’,而形体动作的‘小小的不真实’,也可能招致情感、思想与想象的‘大不真实’。”①

且看以下案例中人物情绪与动作细节的微妙关系。

一、情急之下的反常动作

《独臂刀》起始,大雪纷飞,方刚(王羽饰)当着师兄弟的面拒绝师妹对他的示爱。师妹要和他交手,他不屑一顾。一冷一热的两人你推我搡,导致任性的师妹突然挥刀砍断了他的右臂。从影片本身看,这一举动完全出乎师妹和方刚的预料。方刚看到自己胳膊掉地,一脸吃惊;师妹看到血洒雪地,吓得不知所措。但是,从师妹娇惯任性的性格和当时恼羞成怒的情绪推论,这一刀也在情理之中。

二、放松之下的超常技术

《快餐车》结尾,成龙与宾尼室内打斗,双方一阵激烈对决,对手出腿太快,成龙节节败退,躲在一把椅子后面。在影片中一向好勇斗狠的成龙遇到这种情况自然恼羞成怒,又一番盲目乱打,愤怒情绪发泄了,但又被对方打得鼻孔流血。于是,他开始冷静反思。影片以画外音形式表达了他的心声:“要像往常训练一样,放松打。”于是,他再出手时就以一种放松的心态,面带笑容地和对手打,最后一记左勾拳,无论是角度、发力,还是对手的反应,堪称一锤定音,连他自己都不敢相信。

---

① 《斯坦尼斯拉夫斯基体系精华》,第82页,中国电影出版社,1990年。

格斗讲究气定神闲。成龙在这场打斗中的情绪转变源于他对功夫的理解，而且关键一拳的表现形式也是情绪转变后的自然结果，符合人物情绪和技术逻辑的双重标准。

三、喜悦之下的杂技打斗

《城市猎人》是一部喜剧动作片，结尾成龙与外国人的打斗巧妙诙谐：在一间大厅，成龙边打边笑，将桌椅栏杆等道具依次加入打斗，还时不时展示一下体操、吊环、霹雳舞、杂耍等技术，将私家侦探孟波这一人物潇洒乐观的性格渗透到武打动作当中。

这种喜剧打斗的形式首先取决于表演者的内心情绪。诙谐俏皮的成龙在打斗中，即使中招受伤也一笑而过，这是为了保持人物情绪的连贯，也是为观众持续制造快感的心理前提。

四、暴怒之下的招招致命

《叶问》中，儒雅好静的叶问（甄子丹饰）看到同胞被日本人打死，忍无可忍，第一次主动请战。面对语言不通的日本人，他拉长嗓子说："我要打十个！"在此之前，叶问说话都是轻声细语的，从不主动与人交手，而此时他愤怒出手，情绪力量非常大。随后，一对十的打斗中，他多次使用关节技，将日本人的手脚折断，并以女性发疯式的连击将对手活活钉死在胯下。此时，人物的愤怒情绪通过以快如闪电的出拳和对手痛苦的反应表现得痛快淋漓。

这段动作设计的高明之处在于准确地把握了叶问的内心情绪（也是观众的情绪），并以最激烈、最直接的打斗方式（集中一点，连续打击）将对手活生生击倒在观众面前。

五、哀伤之下的无畏相搏

《投名状》结尾，姜午阳（金城武饰）誓死捍卫投名状的承诺，面对武功高过自己的庞青云（李连杰饰），他被不断打倒、打瘸，却依然不放弃刺杀行为。即使对方擒住他，他还以手拍打对方，嘴里不停念叨："兄弟杀我兄弟者，必杀之。"

这段打斗是影片以动作表达悲情的重点。姜午阳至死不渝的刺杀行为是人物性格的爆发。庞青云越劝阻，他越激奋。当庞青云踢断他的左腿后，他一瘸一拐的进攻已经显得可笑，完全沦为一种情绪释放，甚至带有一种自虐。巨大的哀伤使他的肉体变得麻木，无法感觉到被打的疼痛，这是以肉体动作反衬情绪极致的范例。

六、恐惧之下的死缠烂打

《破坏之王》结尾,周星驰与林国斌展开擂台大战。周根本不会武功,但出于向女友示爱,他选择了“鸡蛋碰石头”。前几回合,他按兵不动,以心理战拖延时间。后来,不得不出手时,他浑身冒汗,吓得满场乱窜,面对对手高超的空手道,他连滚带爬死缠烂打,以古拳法“锁”住对方,竟利用“无敌风火轮”的自创功夫战胜对手。

在此,周星驰饰演的角色性格先是胆怯无能的,但当剧情推进到他不得不开打时,他的打斗又必然是“死缠烂打”加“连滚带爬”。这是人物情绪的真实外现。

武打动作对人物情绪而言,既是情感的捕获器,也是情感的诱饵,情感是动作的结果。动作导演与动作演员可以通过动作的逻辑去认识和激发角色情感的逻辑,从而做到“从人的形体生活的真实达到人的精神生活的真实”。

因此,无论动作导演还是动作演员,都需要认真揣摩角色性格与规定情境的关系,不要强加或硬挤情感。

第二节　案例分析:《十面埋伏》“雪山之战”与《英雄》“九寨沟之战”①

原始的情感与崇高的仪式

借用周国平关于男人是“神性与兽性”合一的理论,以《英雄》张扬“神性”之后的张艺谋,又将“爱情”作为《十面埋伏》的主题,并以极致的方式将“爱情”逼迫到“兽性”的层面。

在此,我们以这两部影片最具代表性的动作场景——雪山之战、九寨沟之战为文本,分析人物情感在动作设计中的作用。

这两场战斗都发生在主要人物之间,是人物情感矛盾的暴力解决,也是情节的高潮乃至结局,因此具有代表性。

---

① 全文见《北京电影学院学报》(北京电影学院主办)2005 年第三期,作者张力。

主题：情感之决与礼仪之交

《英雄》之后的张艺谋在其武侠片《十面埋伏》中，刻意张扬了人物角色的情感冲突。他这样解释影片名称："《十面埋伏》不是战争性质的埋伏，而是情感上的纠葛，是真真假假的情感上的埋伏。"主题定位决定武戏风格，作为影片大结局的雪山之战，正是影片情感主题的终极诠释。

雪山之战表面上是一段打斗，实际上是一场情到极致的对决。这种情感的规定性要求动作导演（程小东）在设计武打动作时首先要从人物内心情感出发，寻找人类极致情感下的原始打斗。

《英雄》的故事原型出自《史记·刺客》里的著名传奇《荆轲刺秦王》。众所周知，"刺秦"的故事历来是关于民族大义和英雄神话的浪漫传说，是一个开放而多元的文本，带有很大的想象空间。

从选材上我们可以看出导演首次拍摄武侠片的"形而上"冲动，试图把侠客与英雄的概念定格在一种乌托邦的境界。九寨沟之战是在剧情中断的基础上表达一种英雄相惜的仪式和对侠义精神的致敬，全段洋溢着一种神圣的空灵感，打斗关系的纯洁性与崇高性正如九寨沟如诗如画的山水，点到即止的打斗与心心相印的致敬，使整个打斗行为成为山水之间的"自然现象"。

动作：原始之战与书剑之舞

雪山之战的动作设计与好莱坞影片《角斗士》有许多相似之处，均以原始打斗表现主人公的内心愤怒和暴力本能。从内在关系看，两部片子都是因爱爆发的生命力。打斗中，没有优美的动作和奇特的技巧，只有两位主人公一边歇斯底里地呐喊，一边疯狂地进攻（膝顶、肘靠、拳砸、头撞）。这种毫无美感的打斗正体现出刘捕头、金捕头在争夺小妹时的情感剧变。

与雪山之战相反，九寨沟之战用舞蹈般的动作淡化打斗的杀气，创造丰富的美感。4分多钟的场景，真正用来展现双方交手的画面只占约1/8（时间），大量镜头用来表现双方在水上的追逐起伏和各自挥舞的姿态。省略动作结果，放大和延长动作过程，是为了表现两位侠客之间的精神认同，祭奠"飞雪之死"的崇高性。因此，这段打斗的情感是高洁而深厚的，动作设计便强调一种礼仪感和精神交流。

景别:局部之力与细节之美

雪山之战没有九寨沟之战形而上的精神追求,有的只是实实在在、有血有肉的爱恨情仇。所谓情到极致手舞足蹈,金捕头为爱舍生忘死,刘捕头为爱自私残暴。于是在终极决斗中,他们淋漓尽致地表现出人类作为动物所具有的攻击本能,曾经的高超武功被愤怒的情绪化为刀刀致命的原始砍杀。

为了真实地表现情敌仇杀的野蛮,影片以特写展示人物面部表情和兵器撞击,大量挥刀进攻的正面近景和特写以及慢镜头血肉横飞的细节渲染出人物情绪的巨大张力。

九寨沟之战发生在残剑与无名之间。从叙事角度看,这场战斗是祭奠飞雪的礼仪;从内在精神看,这是两位大侠精神信仰的交流。柔情似水的残剑与至刚至强的无名抱有共同的侠义信仰和崇高理想,但是现实的目标驱使他们作出无奈选择:飞雪为助无名刺秦而牺牲爱情和生命;残剑为爱人而痛苦拔剑,为无名的侠义而感激抱拳;无名为刺秦而献出生命,承担一切压力。

影片在表达这种为爱开战、为爱休战的情感冲突时,镜头突破了一般武侠片强烈动作与大量近景、特写相组接的传统,大胆采取远景、近景、特写的交叉运用,使主体动作始终受限于山水环绕。相对于大自然的浩瀚广袤,主体的打斗显得渺小苍白,无论主体怎样腾挪跌宕、飞舞穿梭,他们始终处在大自然的包围之中。

山清水秀的大远景淡化了主体拼杀的暴力,而大量穿插的特写将打斗过程中主体之间以及主体与武打支点(水)之间的细节关系清晰展现,使观众更好地领略到打斗者的真实力量和情绪变化。

环境:滴血之恨与滴水之爱

九寨沟之战有一滴“水”,雪山之战有一滴“血”,它们是决斗的休止符和感叹号。

一番打斗之后,刘捕头、金捕头、小妹三人僵持对峙。刘捕头佯装将飞刀扔向金捕头,实际只将手上一滴血飞了出去;小妹为了自己心爱的金捕头,将插在胸膛的飞刀扔出阻挡刘的“飞刀”。双方几乎同时出手,于是刘捕头的一滴血撞碎在小妹的飞刀上。最后,飞刀插在大树上,震落一片雪花。

这段动作设计以一滴血的运动过程隐喻了3位主人公的悲剧命运。从叙述表面看，一滴血带出小妹胸前的飞刀，以她的死解除三角关系的对峙。从内在情绪看，刘捕头的一滴血颠覆了3种关系：一是金捕头与小妹的爱情缠绵；二是刘捕头和金捕头的生死决战；三是小妹对刘捕头亦真亦假的“爱”。

“上善若水”是道家修行的最高境界。从象征意义上讲，水和竹（《卧虎藏龙》中的竹林之战）有很多相似之处，都是刚柔并济的结合体，具有无穷的生命力，而九寨沟之战的打斗环境正是发生在水上。

无名与残剑的交手无法产生结果，因为他们的情感关系是相通和相惜的。于是，影片对无名打起的一滴水做了“破茧化蝶”的处理：这滴水经历了残剑之剑——无名之剑——残剑之剑——飞雪脸颊——无名见残剑为飞雪拭水而收剑——水溅到无名脸上——无名落地，水顺脸颊而下。

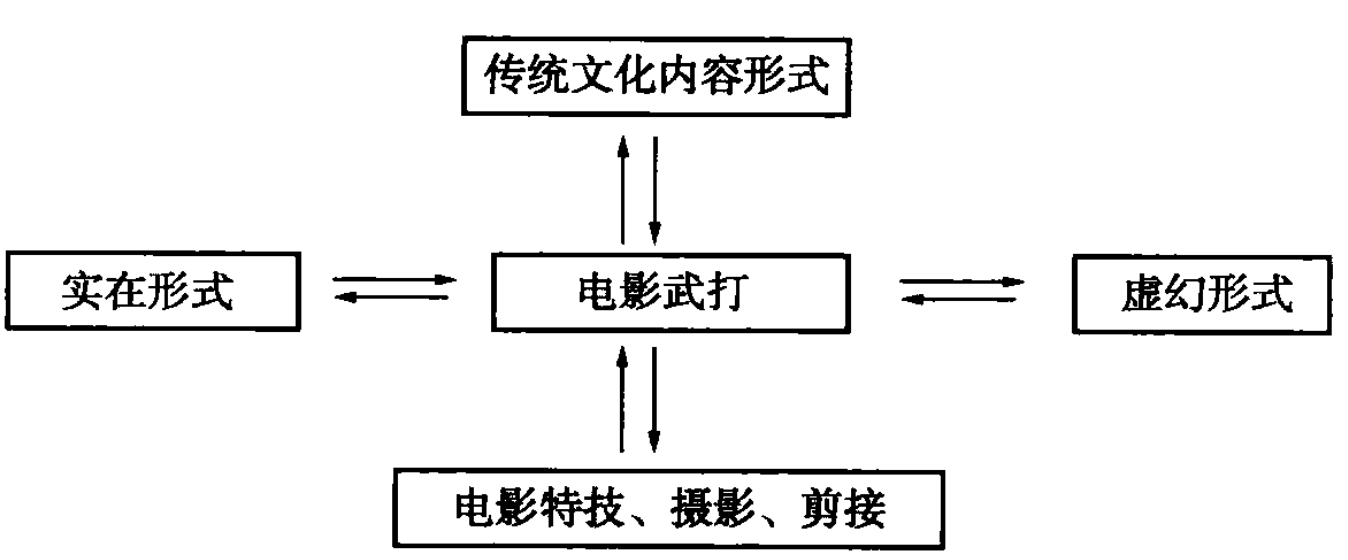
一滴水的运动轨迹形象地暗示了无名、残剑、飞雪三人之间亦爱亦恨、爱恨皆非的情感关系。最后一个镜头是无名下颚缓缓流下的水（泪），这既是对残剑、飞雪生死相依的感动，也是对英雄相惜的慨叹。总之，这里的“水”有了多元化的含义。

第七章　动作导演与武术格斗

这里的“武术格斗”主要指中国传统武术与现代竞技武术的各种套路、散手形式以及与此相关的理论和技术体系。具体而言，武术、格斗是体育学乃至文化学的范畴，有其独立的发展历史和规律。从发生学角度看，武术学意义上的运动及格斗规律正是武侠电影动作设计的现实依据。因此，武侠功夫电影中的武打动作自然要遵循“源于现实，高于现实”的创作原则。

从武术格斗的原理及规律出发，结合具体的电影创作元素，进行合情合理的艺术加工，共同服务于影片整体的叙事与表意，是动作导演处理现实武术与电影武术的基本立场。

在武侠功夫电影的实践中，动作导演需要处理好武术格斗与电影创作的双重关系，根本的是处理好动作的“真实”与“虚假”的关系，如下图所示：①



① 引自陈墨《刀光侠影蒙太奇：中国武侠电影论》，第232页，中国电影出版社，1996年10月第1版。

横轴两端是“实”和“虚”。

纵轴两端是传统的武、艺形式与电影的摄、制技巧。

当然，这种划分不能绝对化，也就是说“虚假”不等于“真假”，“真实”也不等于“实战”。观众要的只是真实感。严格来说，动作导演的追求应该是虚实相生。

不同类型的动作片，在不同的规定情境和导演创作之下，会产生不同的形态与样式。但是，作为电影在叙事表达上无限“逼真”（真实感）的艺术追求，这些武打动作的创作与表达也要建立在武术格斗及其文化背景的规定性之上。否则，再夸张再新鲜的动作都将是无源之水、无本之木。

第一节　功夫电影与武术格斗

从武术发展史角度看，1959 年前后开始的中国武术竞赛制度的改革，使中国内地竞技武术套路的发展形态与技术样式产生了历史性的改变。

这方面的变化和酝酿，最终伴随着 1982 年电影《少林寺》的风靡而真正走进武侠功夫电影界。从此，中国（香港）武侠功夫片中的武打动作开始出现了所谓现代武术的风格特征（虽然 20 世纪 70 年代初曾有李小龙截拳道的昙花一现）。无论从其人才机制（演员、武行、武指、导演）还是设计理念来看，以“高、难、美、新”为特征的现代竞技套路对 20 世纪 80 年代以后中国武侠功夫电影的动作形态与样式产生了不容忽视的历史性改写。

也就是从《少林寺》以后，中国武侠功夫片的动作形态出现了一种“姿态潇洒、翻腾跳跃、技巧新颖、舒展大方”的风格趋势。一些高难度动作从体操、舞蹈、杂技中走进竞技武术套路，又从竞技武术套路中走进武侠功夫电影，最后成为银幕上令人喜闻乐见的动作艺术。

比如常见于体操中的“燕式平衡”，被竞技长拳吸收为当时的“三大平衡”难度动作之一，以考查运动员在剧烈的惯性运动中迅速控制身体平衡的能力。这个动作进入武侠功夫电影以后，便成为有“格斗教科书”之称的袁和平的标志性动作之一。

影片《卧虎藏龙》中，杨紫琼与章子怡在院子里夜战，当杨使出一个太极抖靠将章击退数步至墙根下时，章迅速起后腿撑于墙上，双臂伸展，呈“燕式平衡”状，即刻维持了身体的平稳，后又以支撑腿蹬墙起跳，飞身击向杨。这一动

作的巧妙运用,既吻合了玉娇龙这一人物身轻如燕的身手,也暗示出她年少气盛、心浮气躁的角色内涵。袁和平通过“燕式平衡”完成了打斗情节上的“转守为攻”,不但实现了“燕式平衡”(保持自我安定,观察敌人动向)的实战原理,也为银幕上增添了一个亮丽大方的新动作。

《卧虎藏龙》中章子怡的“燕式平衡”

中国早期武侠功夫片的动作形态主要来源于武侠小说的描写和京剧舞台上的仪式化做打以及体育、杂技的运动样式。这些动作原型的诞生与发展具有其内在规律和外在特征,并伴随时代的变迁而不断翻新,反映在武侠功夫电影中,便形成了不同风格时代与不同流派的动作样式。

早期刀剑武侠的打斗方式是武侠小说中天马行空的武功描写的集中展现;20 世纪四五十年代粤语武侠片《黄飞鸿》的打斗动作在戏曲写意化打斗模式的基础上加入了南拳的招式和造型;20 世纪六七十年代功夫片的打斗带有明显的日本武士片特征,抽刀、挥刀、收刀都有《座头市》的影子。在当时武侠片鼎盛的时期,为了追求“侠”的气势而抛弃“武”的规定性成为普遍。今天看来,这种缺乏技术魅力的武侠片,因过于强调“文以载道”的传统,而无法摆脱本土文化的局限,且时常带有封建伦理的内在矛盾,于是最终结局不外乎在本土起落沉浮,走向自我分裂。比如:1971 年徐增宏导演的影片《一夫当关》中有一场一对多的打斗。为了表现王羽的侠肝义胆,一个长镜头从头跟到尾,只见占满画面的王羽一边挥刀一边前冲,镜头跟着平移,“砰砰”的中刀音效伴着敌人的惨叫声(均在画外),王羽一路杀出敌围。镜头始终以其近景为主,敌人的攻击完全置于画外,交手及反应过程被省略。因此,英雄的气势在,但技艺没了。

20 世纪 70 年代初,李小龙的截拳道源于对世界各大格斗技术的个人化创新,他的电影以展现完整真实的打斗为目的,在武术格斗与电影语言的结合上,遵循武术格斗的逻辑,把一切打斗进程简化为“快、准、狠”的肢体交流,因此李小龙的功夫电影最接近现实格斗的真相。

20 世纪 70 年代末,刘家良在传统南拳的基础上,将电影变成岭南武学的

图解，打斗硬桥硬马、有板有眼，建立了真实武术在功夫电影界的“权威性”与“专业性”，所以刘家良的功夫片是武术与电影结合的经典样式。

20 世纪 80 年代，成龙、洪金宝等人将自由搏击与时装故事成功嫁接，打斗真实、快捷、时尚，是现代电影艺术对武术实用价值的开发，功夫的文化意义不再时髦。

20 世纪 90 年代，数码特技的加入为武侠功夫电影提供了天马行空的表现手段，于是打斗变得神奇、唯美，是对 20 世纪 30 年代上海神怪武侠的超越。

进入 21 世纪，武侠动作巨制发展迅速，因为有充足的物质与人力保障，于是电影中的武打动作变得多元而精致，并与文戏结合甚佳。

第二节　动作设计与格斗原理

武术运动是人体运动，自然有其规律，这种规律性表现在运动者的体能、技术、战术、意志、心理、智慧、精神等方面，因此在武侠功夫片的动作设计中，既要根据剧情、人物、环境对武打动作进行艺术夸张，也要立足于基本的运动规律。在这方面，最具代表性的是以写实动作著称的袁和平。

一、人体常识

袁和平动作戏中的人物也有着和常人一样的体能表现，并且因为打斗而体现出各种生活化的体能特征。这是让观众移情于打斗人物的关键因素之一。人体的基本要害部位是人类的共识，各国各民族的认识基本一致，而对这些部位的攻击能让观众感同身受，恰恰这样的情节大量存在于袁和平的动作戏之中，比如反关节用力、撇指及攻击腰部、腋下等。

疲惫是人类最为普遍的现象。《卧虎藏龙》月夜追袭的一场戏中，观众所看到的轻功是连爬带跳的，角色气喘吁吁。在屋顶的追跑阶段，至少 3 次表现了杨紫琼往前栽倒的动作，观众由此可以想到屋顶的崎岖对她的影响，并进而相信轻功的存在。

二、力学依据

腾空的时间、高度与理由是制约动作戏真实性的关键。

男子体操一次直体空翻的极限是 900 度，约两圈半。除科幻题材的电影，袁和平的动作戏中几乎没有出现过直体空翻超过两圈的情形，通常都在一圈以

内。在袁和平的动作戏中,大动作的腾跃高度(身体最低端与地面的距离)几乎全控制在两米以内,即便在科幻动作片的打斗中也是如此(除非单纯地表现其飞行能力)。腾跃的动作往往由演员自己完成,吊钢丝是为了协助动作的精准和复杂,是为了保护其真实性,渲染逼真效果。

影片《卧虎藏龙》是典型的武侠片,整体风格浪漫凄美,要求武打动作也有一种飘逸和含蓄。即使有这样的风格要求,动作导演袁和平也并未完全抛开基本的人体运动规律,而是依然在真实原则上的夸张。比如:杨紫琼与章子怡的房顶追逐戏中,李安导演追求武侠小说中的轻功,袁和平就在吊钢丝的基础上增加了许多在墙壁、房檐上的支点,为人物每一次大的腾空找到"真实可信"的力学依据,使得此段追逐打斗显得刚柔相济、合情合理。

三、格斗逻辑

格斗竞技并非没有规律,其根本目的无外乎"制人而不制于人",因此产生了攻击和防守。那么,攻击和防守构成了格斗竞技的两大基本要素,而由转守为攻和转攻为守构成的攻防转换是格斗者之间的核心关系。

从攻防角度看,一攻一防是打斗的基本单位,构成一个回合,这种回合之间的连接与转换就是动作设计的内部逻辑。在戏剧看来,这是一种打斗内部情节。然而,与一切竞技运动一样,影响打斗情节的,既有体能、技术、意志、反应、智慧等主观因素,也有天气、地势、道具等客观因素。这些因素共同决定了一场武打动作的因果关系与发展结局。

第三节　决斗中的逻辑问题

不少武侠功夫片的决战戏中,正义方时常在没有足够剧情铺垫下就能承受邪恶方的长时间攻击和摔打,并最终能神话般站起来打败对手。从剧作上看,这是缺乏逻辑依据的,是导演强加给角色的"额外力量"。长此以往,观众会因人物能力上的突然"出戏"而对人物的认同发生断裂。虽然"邪不胜正"是武侠类型片的定律,但如何在具体的决斗场景中设计出既合情合理又出人意料的动作过程,是动作导演应该下足工夫的地方。

1984 年萧龙导演的《南拳王》(武术指导:袁伯南、杨华;主演:邱建国)中有南拳王与黑头对决南拳的一场戏(35 分—36 分 30 秒),其打斗分两个层次:

第一层为南拳王（邱建国饰）接连失败，被打倒在地；第二层为南拳王奋起反击，将黑头打倒。规定情境是：二人只能徒手南拳对打，旁人不许插手，地点是一宽阔平坦的草地（无道具可用）。于是，作为主角的南拳王“转败为胜”的逻辑只可能在格斗的主观因素中寻求。

从影片对打斗的表现看，黑头连连得手，武功显然高于南拳王，可影片在南拳王接连溃败的情况下，以他“爬起来，大吼一声”为转折，南拳王立刻天生神力，一口气将黑头打败。

这段打斗中，前后两个层次的攻防过程太过单一，从技术动作和攻防地位上看，我们无法相信主人公仅凭“一声怒吼”就能化“愤怒”为“力量”，瞬间击败对手，尤其在功夫片中，太缺乏说服力。

在正宗功夫片中，决斗的技术逻辑可从角色的身份、背景、性格、武术等前戏中寻求潜在缘由，并将之有机融合在影片编制的“武学体系”中，形成某种一以贯之的线索，直到最后决战中显出效果。这是功夫片叙述的典型手法。比如：1976 年刘家良导演的《洪熙官》（武指：刘家良；主演：陈观泰、罗烈）主要讲述洪熙官、洪文定父子两代铲除白眉道人的过程。全片 8 场打戏，逻辑严密，各有功用，为洪文定最终在决战中以弱胜强打败白眉道人做足了性格心理、战略战术上的铺垫。

合情合理的性格心理是以弱胜强的前提。影片前戏多次表现洪文定生性聪明顽皮，这是创造力的前提；决战白眉之前，他自言只想与其同归于尽，求胜之心不高，所以能轻装上阵，这是胜利的心态；而其父洪熙官之所以战败，就因为次次抱有强烈好胜心，且大男子主义严重，不向妻子严咏春学习鹤拳和咏春拳。

合情合理的战略战术是以弱胜强的关键。决战中的洪文定苦练多年的虎拳依然不敌白眉道人，于是他急中生智，使出并不熟练的虎鹤双形，以“抓胡”、“撕袖”、“脱鞋”的鹤拳“怪招”屡屡得手；当白眉又使出杀死他父亲的关键招式“缩阳功”时，洪文定则顺理成章地使出母亲平日教的“二字钳羊马”，骑上白眉道人的肩膀，以鹤嘴啄眼，将其打败。

这种在文戏、武戏两方面都严丝合缝的功夫化叙述，是正宗功夫片的杰作。

传统的武侠片往往会从武侠文化中寻求决胜依据，死穴、气门、绝招、丹药、传功、气候、地形等是惯用手法。有的导演为了创新会大胆生编一套武学理论，为决斗的出人意料添加理由。比如：陈嘉上导演的《武状元苏乞儿》，结尾是周

星驰与徐少强的决战。周被打倒在地,眼看就要送命,此刻大风突起,将落在周身边的武林绝学《降龙十八掌》吹得连续翻页,上面的图画动作活动起来。周看后即刻顿悟,将所有招式连在一起就是最后一掌,于是转败为胜。

当然,将人物性格和主题思想作为决斗结局的潜在依据,也不失为一种高招。比如:《卧虎藏龙》中的李慕白之死,就因为他一直以来对俞秀莲"情根"未了,所谓儿女情长,英雄气短;玉娇龙能打伤俞秀莲,也正因为她可以在无拘无束的性格下打出不守规则的邪招,所谓"乱拳打倒老师傅"。

时装动作片因缺少武术本身的依据,往往要在剧情、人物上下足工夫,找到更为贴切的动作逻辑。比如:《男儿本色》结尾的决战,谢霆锋和余文乐联手也打不过吴京,因为吴京的腿功太强;按功夫至上的逻辑推论,只可能吴京打败他们,胜利逃走。可是,突然出现的房祖名誓死"抱腿"和"脚拷",限制了吴京的腿法,于是谢、余二人合力打败了吴京。这里的设计虽然不是武术格斗本身的逻辑,但通过外来元素的介入,尤其是主要人物的参与而改变决战结局,是"武戏文唱"的有效策略。因此,房祖名的出现不但再次强化了他的执著性格,而且也顺理成章地改变了打斗结局,为"男儿本色"的主题做了最高冲刺。

在以武术为主题的功夫片中,动作导演应在武术规律和武学文化中寻找一种张弛有度的创作空间。可以说,以一种武术技术及其文化为原型,配合影片剧情、人物予以艺术化加工,使之成为内在和谐互文的共同体,是动作导演的基本法则。

以刘家良导演的《疯猴》为例,这是一部从内容到形式、从形态到神魂都和谐统一的功夫片杰作,因为该片始终围绕一个核心——"猴拳"。

影片的主题是报仇,而结仇过程只因主角刘家良醉后卖弄猴拳所致。

影片主角是猴拳痴迷者刘家良以及想学猴拳的徒弟小侯。

影片的主要动作场景是耍猴拳、练猴拳、教猴拳、打猴拳。

影片中两位主人公的性格也是猴子般的冲动与强硬。

影片的标志性道具也是一只活蹦乱跳的猴子。

该片的导演、动作导演都是擅长南派猴拳的武术大师刘家良，他是黄飞鸿的正宗嫡传弟子，用电影弘扬功夫是他的毕生志愿。影片《疯猴》是他风格最为完整的一部作品，他用戏内外的各种元素共同讲述了一段“猴拳”文化。

第四节　动作设计与武术历史

一部电影会有一个相对限定的叙事时空，尤其是武侠功夫片，其服装、美术、道具、习俗都是影片历史时空的标签。一部电影在筹备期间，美术、服装、音乐等也同时进入创作阶段。事实证明：一部电影的美术、服饰、道具等与特定的历史原貌应尽量吻合，并以此提高影片的真实感与感染力。

同理可知，以表现武打动作为根本的武侠功夫电影，在设计和表现武术格斗活动时，也自然涉及是否尊重武术历史的问题。①

从科学角度看，武术格斗本身是一门有着几千年发展史的科学，不同时期、不同地域拥有不同技术形态与风格内涵的武术流派：

春秋战国时期军事武术发展迅速，士兵在战场上多使用钩镰枪等长距离兵器，格斗技术也以简单的刺、撩、钩等为主，而当时的武术主要以军事战斗与训练为存在形态；唐宋时期的长安、东京等繁华地带，角抵（摔跤）、套子（套路）、舞剑、杂技等武术形式十分流行，武术艺术性与娱乐性蓬勃发展；到了清末民初，则出现了武术的近代化，西方竞技体育与传统中国武术的冲突纠缠不断，武术界出现了大变革与大总结，形意、太极、八卦等高级武学相继诞生，且后来在中央国术馆的倡导下，擂台竞技形式开始普遍；新中国成立以来，在武术现代化的改革中出现了“竞技”、“传统”、“院校”等发展形式，且武术的健身性、文化性、艺术性得到强化。

武术发展的历史过程及其基本特征，是一部武侠功夫片动作设计的基本依据，是剧中武术人物与动作情节发生的时代背景。因此，动作导演只有在遵从基本的武术发展史的基础上，才能塑造出真实可信的武术角色，设计出合情合理又出乎意料的武打场面。

---

① 可参考本书附录2《不同时代的兵器》和附录3《海外武术一览表》。

▲ 案例分析——

时空穿梭中的“贯串动作”

1989 年霍耀良导演的《急冻奇侠》是一部以武打为主的电影，影片采取了时空交叉的叙事结构，片中不同时代的人物性格与武打风格的统一是对动作导演的考验。

元彪、元华师兄弟是本片的正反派主演，也是该片的武术指导。在人物塑造上，元彪扮演的锦衣卫方守正从明朝来到现代香港，尽显忠君尽责与幽默诙谐的性格；元华扮演的凶残好色的大反派凤三来到现代都市，依然能横行霸道，正所谓“好人不长命，祸害遗千年”。对于一部动作片来说，该片的人物表演与形象设计是优秀的。

但是，集合了元彪的元家班与元华、元德、钱嘉乐等众人之力，为该片设计的武打动作却让不少观众有些失望。

开篇为明朝时期，元华与元彪师兄弟雪山决战，二人短兵相接，腾空翻越，割袍断义，这些动作行为与当时的时代背景和人物情感是符合的。可惜到了影片后来，当这两位从 300 多年前的明朝来到现代都市香港后，竟然在决斗中打起现代自由搏击，直拳鞭腿的线性攻击与夹肘护头的严密防守俨然是一场散打比赛，怎么也看不出角色应有的身份特征。

于是，作为该片的重头戏，决战的打斗就成了脱离剧情与人物的“动作秀”。演员打得越专业、越漂亮，对影片风格的破坏就越大。

对于一部武侠功夫片而言，武打动作是表现角色性格与内涵的主体。片中来自明朝的元彪与元华来到现代都市，可以在短时期内改变服装、发型甚至语言，但作为身份标志的武术打斗，一方面是影片观赏的重点，一方面是人物塑造的关键，就不应该随着时空穿梭而随意更改，除非在片中有明确交代。

也许动作导演如此设计是想着在什么时代就打什么拳，追求所谓的与时俱进，但这实在只是动作设计的初级阶段。规定情境可以改变局部动作打斗的环节与方式，但不能掩盖主人公在影片整体叙述表达中的贯串动作，因为所有的动作创新最终一定要立足于人物的身份和性格。

第八章　动作导演与电脑特技

中国武侠电影动作风格的每一次飞跃几乎都从动作拍摄技术的变革开始。在电脑科技、数码技术快速发展的今天，传统的武侠功夫电影要实现国际化，除了在文化内涵、市场运作等方面与世界接轨，也要在电影的制作工艺上向国际标准迈进。

中国的电影科技与好莱坞相比有不小差距。尽管我们有中国武术，有独一无二的动作导演，但是技术的“代差”却以加速度拉大。面对西方飞速发展的电脑科技，中国武术变得越来越尴尬。

我们在访问动作指导国建勇时，他说：“我们去国外拍很多戏，外国人对中国武术是望尘莫及的，包括袁和平拍《黑客帝国》，老外就让你不停地编动作、套招，他们就输入电脑里，就让你继续拍，继续套招。这个就是他们的资本，可以随时调出来。到现在为止，好多好莱坞拍的动作就开始不需要你中国人，他们的库存里全都有了，所以他们拍这种电脑电影，我们赶不上人家。”①

面对日益势弱的局面，作为武侠动作片的核心力量，动作导演必须在电脑特技与动作场面的结合上提前迈出一步。

第一节　进入动作场景的核心

电影中特技技巧的运用可谓由来已久，20 世纪二三十年代的上海电影人

① 引自张力《电影〈赤壁〉动作指导国建勇访谈》，载《北京电影学院学报》2008 年第 5 期。

已经开始“采用各种特殊技术和摄影技巧”来拍摄水缸破而复原、人走入墙壁、物件自己行动等情节。①

当时所谓的特技,无非是在摄影过程以及胶片冲印过程中加入一些特别的技巧处理,像早期黑白动作片中表现以掌运剑、神鹰救人等情节时,就是对底片进行特殊处理的结果。②

从早期黑白影片到20世纪90年代,(电脑)特技对中国武侠动作片的贡献只停留在细枝末节,无法进入动作电影的核心部分——打斗的运营与意境的营造。

我们可从特技的以下几点运用看出端倪:③

一是作为剧中道具的需要,如黑白片中救人的神鹰、《倩女幽魂》(1987年,导演/动作导演程小东)中的干尸、《风云雄霸天下》(1999年,导演刘伟强,动作导演林迪安)中的火麒麟等。

二是对传统神功的放大表现,如《如来神掌》(2002年)中的“天蚕神脚”、《力王》(1990年,动作导演郭振锋)片尾樊少皇挥拳打穿墙壁的拳风以及《风云雄霸天下》与《冒险王》(1996年,导演/动作导演程小东)中的“火刀”等。

正如上面提到的,电脑特技仅仅是对武打场面某些细节的修饰,并没有带来武打动作风格的全面刷新。这与武侠动作电影一贯的本土思维密切相关。

直到1999年,由导演刘伟强、动作导演林迪安制作的《中华英雄》才完全将电脑特技引入了动作场景的各个环节。这是香港本土电影的第一次大胆尝试。尤其是影片中美国自由女神像上的一段打斗,完全抛弃传统操作习惯,由电脑特技创造出的动作场景的支点、空间、背景、意境、效果及运营过程令人耳目一新,标志着电脑特技开始全面渗入动作电影的核心部分,即打斗的运营与意境的营造。

进入21世纪,几乎每一部大型动作电影都离不开电脑特技的参与。如果

---

① 许长志:《最早运用特技摄影的电影》,见《中国文化艺术之最》,第274页,解放军文艺出版社,1990年。

② 参见香港天映娱乐出品的资料片《刀光侠影》中对早期动作片的介绍部分。

③ 参见赵洋《试论动作电影的新气象》,载《北京电影学院学报》2005年第5期。

没有电脑特技的参与，就很难看到《英雄》中无名“十步一杀”的神功和势如破竹的秦军箭阵，也很难看到《十面埋伏》中激昂壮观的“击鼓舞”和密不透风的竹林追杀，更看不到《神话》中悬浮千年的“空中秦宫”和《无极》中跨越时空的奔跑。

第二节　特技与武术的“平衡”

一直处在电影市场潮头浪尖的动作电影人对新鲜事物有着特殊的敏感。当好莱坞电脑特技大片《未来水世界》、《泰坦尼克号》、《侏罗纪公园》等大量涌入香港电影市场时，一些具有开拓思维的年轻电影人开始小心谨慎地尝试将电脑特技做成新的市场卖点。

在 1999 年《中华英雄》大胆开始将电脑特技完全融入动作电影的第一次尝试之后，《风云》系列同样将电脑特技与传统功夫巧妙结合，亦真亦幻地表现出武侠江湖的变幻莫测和武林人士的诡异沧桑。这些影片公映后虽然褒贬不一，但在票房上却大获丰收，为新时期动作电影的创新探索了一条出路。

《燕尾服》和《飞龙在天》是成龙第一次较大规模地应用电脑特技。影片对电脑技术武装起来的成龙给予了大量夸张、滑稽的表现，虽然事后证明观众很难接受“电脑化的成龙”，但影片体现出香港动作电影对奔涌而来的特技浪潮做出了有益的探索和实践。

作为最早将科技与武打相结合的导演，徐克在电脑特技与真实打斗平衡点的探索中走得最远。2001 年的《蜀山传》耗资 8000 多万元，共有 1600 个特技镜头，结果虽有著名武术指导袁和平设计的精彩动作，但影片还是落了个“走火入魔”的评价。杨紫琼用 900 多个特技镜头打造的《天脉传奇》同样口碑平平。

程小东与张艺谋合作的《英雄》、《十面埋伏》，与周星驰合作的《少林足球》以及袁和平任武术指导的《功夫》应该说是电脑特技与武打动作结合的成功案例。

就《功夫》来看，从一招一式实打实的铁线拳、五郎八卦棍、十二路谭腿，到凄厉诡谲的琴音杀人、包租公以太极借力打力令“天残地残”兄弟左右互搏以

及火云邪神与星爷一路打到太空,甚至玄乎的蛤蟆功与如来神掌的生死对决,每个镜头都有特技帮忙,但这些特技绝不浮于表面,而是丝丝入扣地隐含在整个场景的动作设计之中,并且有叙事上的内在支撑。

影片中几乎所有的动作招式都似曾相识,但又绝非传统武侠片所能拍出来的,一切都来得如此亲切又刺激、老套又新鲜。对此,周星驰说:"对于电影来说,武侠不是一个多新鲜的题材,但我要把它拍成一个我们从来没有看过的类型。"

第三节　从搏斗竞技到电脑动画

在处理武打的"真实"与电影的"虚假"关系上,比较主流的武侠动作片在武打场面中一般会拒绝其他元素的参与,做到武术与电影的和谐统一。①

从搏斗竞技到电脑动画,是"实"与"虚"的两个极端,是从彻底的真实到彻底的不真实。介于这两极之间,产生了很多有代表性的动作设计派别。这为动作导演的创作提供了有益的参照:

派别	代　表	镜头运用	动作特色	对非武术元素的依赖	攻防转换	发展趋势
格斗竞技	现实打斗擂台比武	无	真实、简单、直接,攻防转换少,可较快决出胜负,或僵持较劲	无	少	无
套路表演	刘家良的《少林三十六房》	固定镜头、长镜头、大景别叙事	类似武术对练,程式感强,是20世纪70年代香港功夫片的主流	较少	较少	20世纪80年代中转型或没落

① 请参考本书第二部《动作导演基本原理》第七章《动作导演与武术格斗》。

（续表）

斗殴式的写实	甄子丹的《导火线》	大景别多镜头写实	以命相搏，注重攻击的生猛，不顾技术，只顾出招	暴力血腥的冲击和受伤者的惨烈反应	较少	近年回归
武术功夫	袁和平的《精武英雄》	镜头忠实展现攻防转换，主流商业片镜头语言	去掉了平淡无奇的打斗后的攻防集锦	较少	较多	20世纪80年代至今，平稳发展
杂要	成龙《宝贝计划》系列	镜头忠实展现杂要、谐趣和危险场面，是主流商业片的镜头语言	用高难度动作、危险场面、追逃情节、道具机关、建筑物来结构动作场面，对故事情节、现场环境依赖大	打斗推进与完成依赖故事情节与环境道具	较少	是好莱坞动作片的“压缩版”，近年开始壮大
舞蹈	程小东的《东方不败》	镜头着重渲染打斗氛围和浪漫意境，大全景、远景、长焦镜头较多	打斗双方“独舞”，打斗动作优美飘逸，暴力弱化	动作建立在东方文化基础上，依赖中国特有的武侠神怪文化、奇异的兵器、女性元素和特殊的场景	很少	21世纪以来，程小东从几部大制作开始，动作走向刚柔并济

（续表）

镜头语言本身	王家卫的《东邪西毒》	镜头是绝对主角，快速变焦、抽帧、无规则快速摇移、快速剪辑营造武侠氛围	演员不需要擅长打斗	打斗戏完全依赖镜头语言	没有	潜在的支流
电脑动画	《功夫熊猫》	完全脱离真人表演	任意	任意	任意	技术的发展决定电脑动画的前途

第四节　动作设计常用的数码科技

随着时代的发展，武侠动作电影的拍摄制作越来越多地应用到数码高科技手段，而那些武打动作的精髓也和高科技喜结良缘，以此来进一步强化画面冲击力、丰富视听语言以及降低拍摄动作镜头的危险程度。数码科技的应用充分展示了“武侠”的动作特点：技术与武术完美结合，不留痕迹，让观众看着真实可信又不失精彩。

数码技术在现代电影中的应用非常广泛，而在武侠动作这一类型化电影中的应用主要在于应用传感器将表演者的复杂武术动作捕捉记录下来，并将其生成数字文件，传递给三维动画软件创作的虚拟人物，使虚拟人物的表演可以与真实人物完美匹配，从而将武术动作设计成各种天马行空式的视觉奇观，并利用缜密的剪接和高超的数字特效技术完成那些超出人类生理极限的动作。

在这其中用到的数码技术其实有两大类：一类是硬件设备，一类是软件程序。硬件设备主要是动作捕捉设备（Motion Capture）和摄影机运动控制设备（MOCO）。动作捕捉设备的原理是通过记录表演者的肢体在三维空间的运动轨迹，捕捉表演者的动作，并将其转化为数字化的“抽象运动”，以便动画软件

能用它“驱动”角色模型，使模型做出与表演者一样的动作。

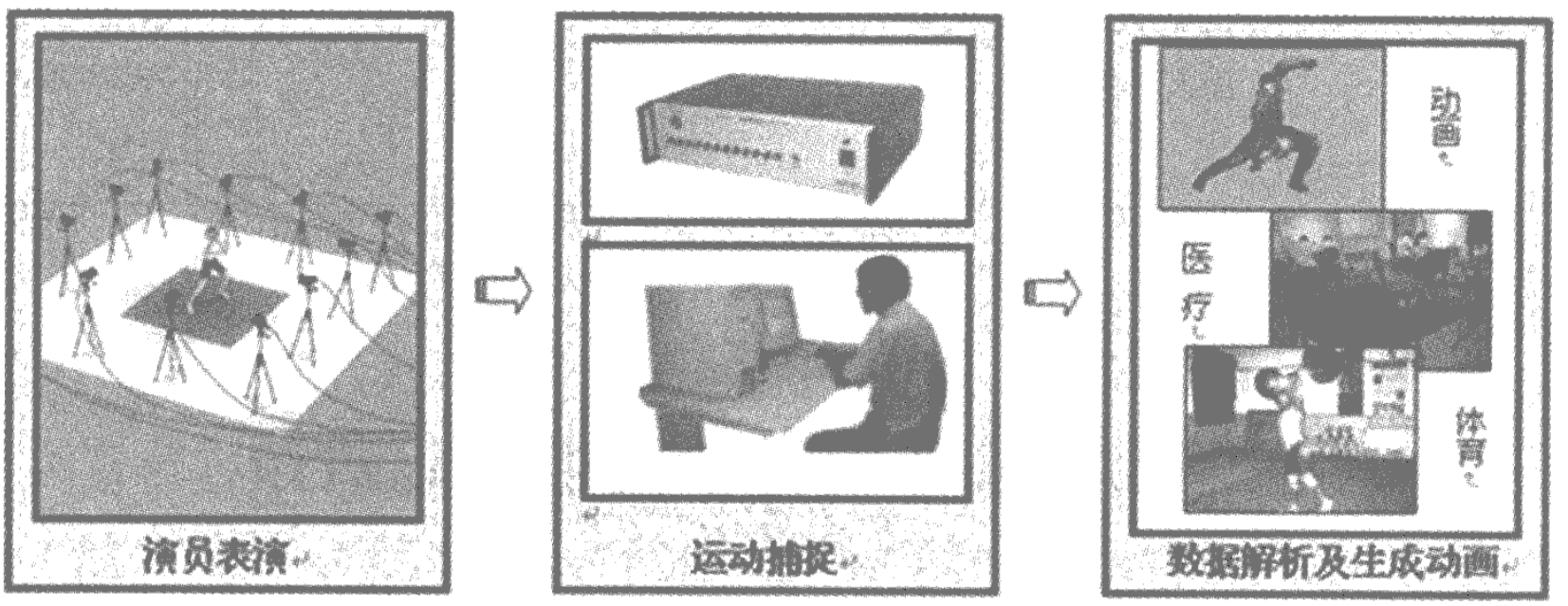
典型的运动捕捉设备一般由以下几个部分组成：

●传感器：被固定在运动物体特定的部位，向系统提供运动的位置信息。

●信号捕捉设备：负责捕捉、识别传感器的信号。

●数据传输设备：负责将运动数据从信号捕捉设备快速准确地传送到计算机系统。

●数据处理设备：负责处理系统捕捉到的原始信号，计算传感器的运动轨迹，对数据进行修正、处理，并与三维角色模型相结合。



三维运动捕捉与分析系统可以加载真实生命的动作到计算机模拟的角色，使导演对故事细节进行无缝接合，使模拟生命的动作更加协调生动。同时，该系统还可以捕捉到众多表演者的动作，而导演使用这些信息便可驱动背景画面上成百上千的角色，塑造出蔚为壮观的历史画面。例如：《刀锋战士》、《角斗士》等影片使用该技术，运动捕捉技术的精确是如此令人难以置信，也使得眼前的角色在大屏幕上能够活灵活现。

▲ 案例分析——

美国大片《黑客帝国 II 重装上阵》

该片黑客英雄尼欧与 100 名母体帝国密探对打的戏中，那么多的密探其实都

是由一个叫安德森·史密斯的密探复制出来的。史密斯由澳大利亚43岁的演员雨果·维文扮演,他戴着墨镜,身穿黑西装,面无表情,如黑帮打手,而99名复制人的打斗动作却各不相同。本片特技总监采用了这样的方法:

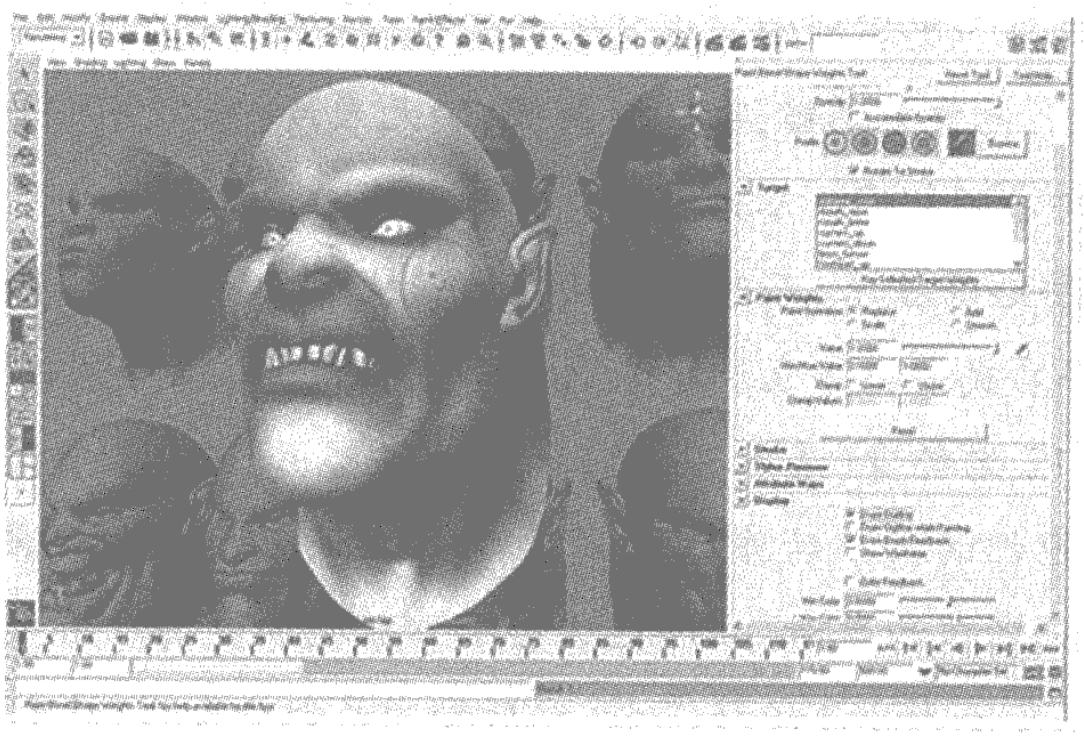
背景用电脑绘像技术,而对打用动作捕捉技术。他们在片场搭了个动作捕捉平台,香港著名武术指导袁和平亲自设计对打动作,指导基诺·里维斯同雨果·维文及其12名替身(真人)一起对打。5架Sony 900型手提式数码摄像机从不同角度把他们的每个动作都拍摄下来,以数码形式输入电脑。当电脑虚拟绘像复制出大批密探形象时,立即把这些动作数码加进去。用虚像摄像机围绕动作主体,以超音速360度旋拍下来,然后和背景部分合成,达到了天衣无缝的效果。

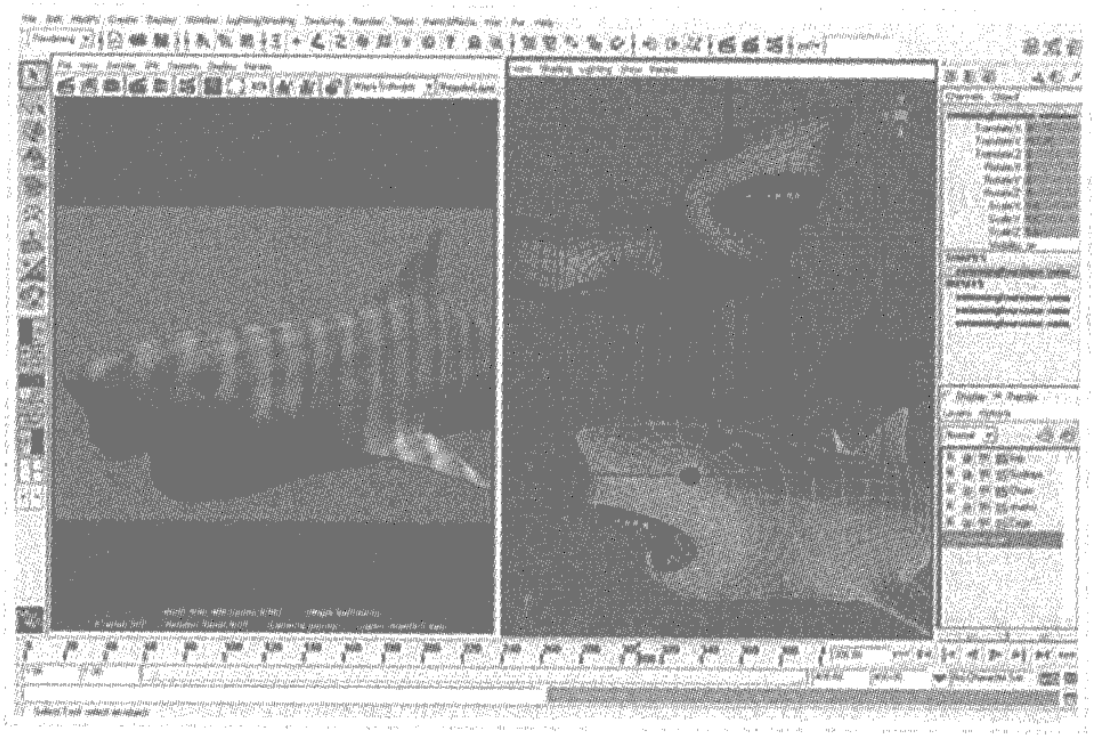
动作捕捉技术的运用弥补了人的体能极限的缺憾,强化了视觉效果,达到了旧动作片难以达到的极致境界。数码特技加中国功夫,使里维斯的弯腰躲子弹和以一当百等都已成为动作片中的经典镜头。

软件方面主要用来生成模型、调节动画、渲染影像等。下面我们就影视行业应用广泛的软件作一些介绍:

三维动画专业软件——Maya

Maya是目前世界上极其优秀的三维动画制作软件之一,主要为了影视应用而研发,所以在出世后不久就在《精灵鼠小弟》、《恐龙》等大片中一显身手。Maya功能完善,操作灵活,易学易用,制作效率极高,渲染真实感极强,集成了最先进的动画及数字效果技术。它不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能,还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合,是数码内容创作艺术家和各级爱好者的最爱。





高端角色动画软件——Endorphin

广受好评的 Endorphin 是一套自动化的 3D 角色动态生成软件。不同于一般动画数据库，Endorphin 的行为模块是在人工智能、生物动力学、基因演算的根基下，赋予角色拟真的动作及互动模拟，依循设计者的想象，创造出自然、灵活的动画呈现。此外，实时而聪敏的动态仿真效果、友善而便利的图形开发接口以及视频背景投影、摄影资料导入等诸多特色，都能让动画师在直觉式工作环境中，在比运用传统动画技巧少得多的时间内，实时地创建真实、复杂的角色动画，并直接修改调整参数、预览动画效果。Endorphin 还巧妙地整合档案数据汇入及输出，无须改变角色的骨架系统设定，有效地延伸、扩充动画应用，显著地缩短了生产开发时程。

它的主要优势是：

1. 实时地创建人物动画

Endorphin 将 AI 应用到人体生物力学的模拟当中，使用者可以实时地调整动画，创建两个打斗的动画只需要短短几分钟的时间，而真实的足球射门动作亦可以很快地完成。

2. 产生完整干净的动态数据

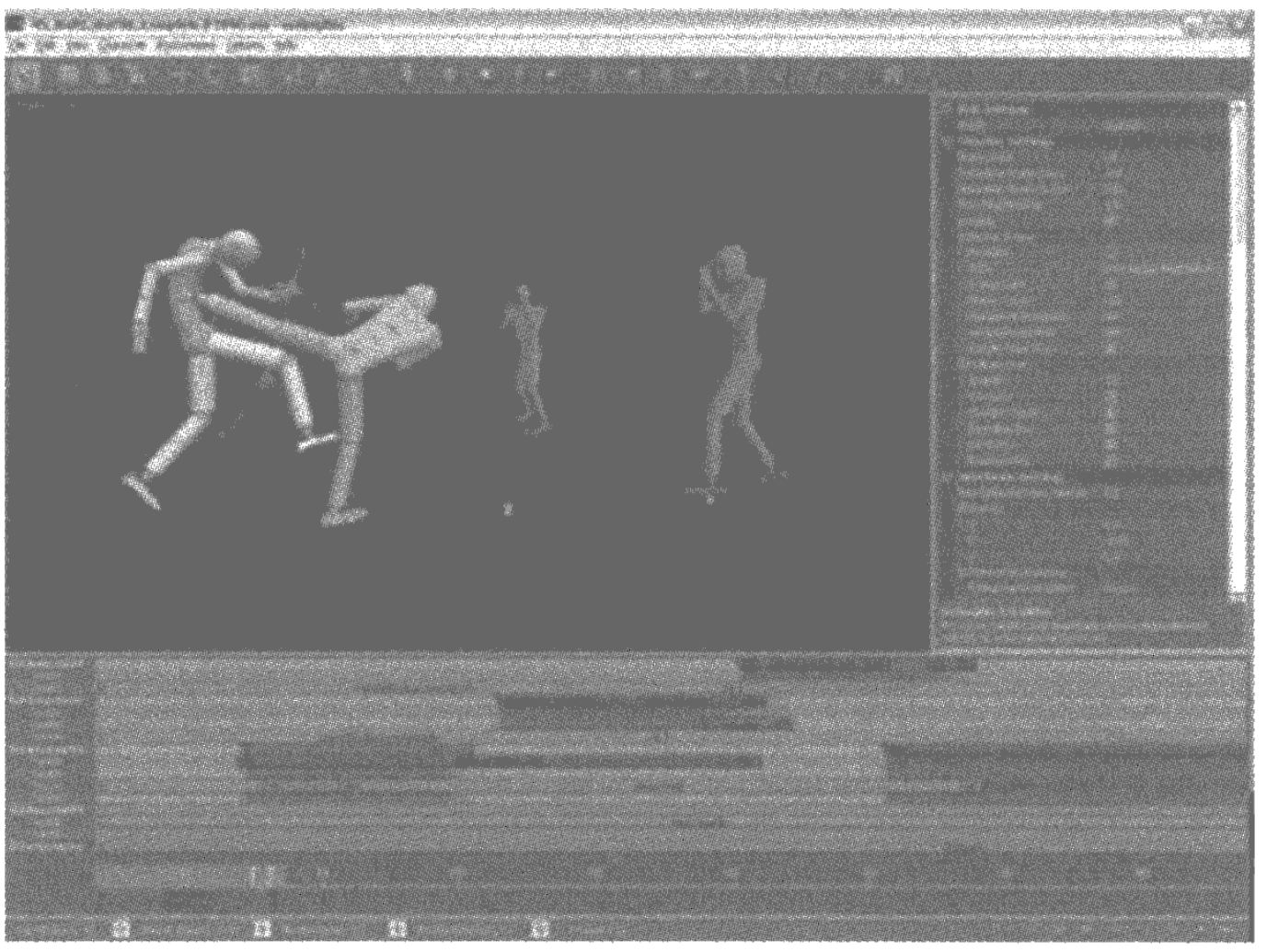
比起一般的 Motion Capture，Endorphin 可以产生毫无瑕疵与抖动的动态数据，不需要做任何后续清除噪声数据的程序，可节省大量的制作时间和成本。

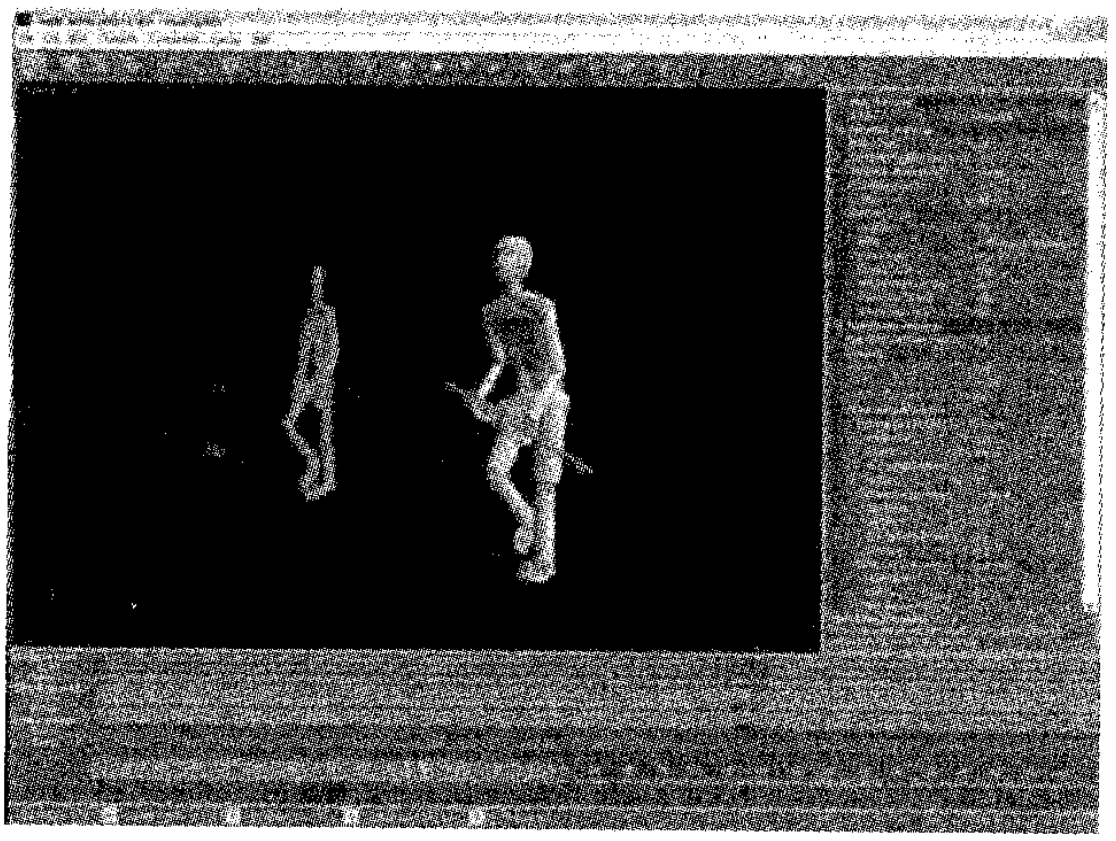
3. 延伸利用已有的动画数据

Endorphin 能输入现有的动画数据，包含动态捕捉器所捕捉的动态数据，自动平滑处理现有数据与 Endorphin 两者之间的过渡动画。

4. 完成 Motion Capture 不可能完成的任务

某些极其危险的动作不可能由 Motion Capture 的演员来做，而 Endorphin 的演员是虚拟的，能模拟任何危险情况下的动画，比如高空跳楼、撞击等效果。





三维角色动画套装软件——Autodesk MotionBuilder

Autodesk MotionBuilder 是用于游戏、电影、电视和多媒体制作的强大的实时三维角色动画生产力套装软件，旨在补充 Maya 和 3ds Max 以及支持 Autodesk FBX 文件格式的其他 DCC 软件。它为动画师和技术总监提供实时的动画显示和编辑、非线性三维剪辑环境以及定制和扩展该软件的工具。作为领先的实时 CG 技术之一，MotionBuilder 支持虚拟电影制作过程，允许导演和摄像以与实拍相同的方式指导虚拟像机。

该软件可在 Windows(r) 操作系统下运行，完美地支持不受平台限制的 Autodesk(r) FBX(r) 三维数据交换解决方案，这使得 MotionBuilder 能够与制作流程中支持 FBX 的软件集成。它在当今电影领域应用非常广泛——广播电视直播、真人和卡通实时对话、虚拟主持人、卡通连续剧和卡通电影等方面都有它的身影。这个软件还具有独一无二的实时功能：支持实时的反射、贴图、阴影和粒子系统，实时卡通对嘴形，与虚拟演播室无缝连接使用，专业的数字分量和模拟分量输入与输出。其强大的角色动作调整功能不但支持两足动物，而且还支持四足动物，完全可以替代现有的三维软件的动作调整。

随着技术的不断进步，高科技的革新运用无疑将为武侠动作电影增加观赏度和生命力，引发武侠动作电影的视觉革命，将武侠动作电影带入一个崭新的境界。

第九章　动作导演与文化属性

一种拳术流派、一场武功打斗，是文化交流与互渗的一种形式。在中国武侠电影的文化范畴内，武术打斗与电影艺术互文互补，成为电影艺术价值与传统文化价值的双重载体。

在一部风格完整的电影作品中，动作设计所承载的文化符号及其意义价值，应该与其叙事题材的文化属性相统一。在中国武侠电影中，动作设计所呈现出的种种武术形态与样式，应与产生和孕育它的传统文化相协调，使之在文化内涵上渗透着一种东方特色。也就是说，武打动作所蕴涵的文化意义，应与孕育它的土壤即儒、道、释等的传统文化相和谐。

动作导演在实际创作中当然无须过多考虑武打动作的文化属性问题，我们的分析也不能形而上地“图解”某一武打动作的文化内涵。从动作导演艺术的长远发展看，在武打动作、电影语言这些“硬功夫”练到一定程度之后，作为“软实力”的民族文化、社会人文才是其最终的修行大道。

第一节　历史题材的选取与民族艺术的展示

中国传统武侠动作电影历来注重从悠久的民族历史中寻求素材，如20世纪20年代初、60年代初至70年代末，从“武”和“侠”的角度审视历史事件：胡鹏的《黄飞鸿》系列对于清末民初世态万象的描绘，张彻的《大刺客》、《八国联军》对于秦朝和清末历史事件的演绎，胡金铨的《大醉侠》、《侠女》、《龙门客栈》等对明朝东厂特务故事的讲述，包括80年代的《少林寺》也选取了十三棍僧救唐王的历史故事。

21 世纪，当中国社会又面临一次文化转型，作为民族类型的武侠电影选择了对传统历史题材的开掘。

《卧虎藏龙》选择了明清古装，《英雄》将故事定格在两千多年前的“刺秦”传奇，成龙主演的华语动作大片《神话》也将故事锁定在秦国，《天地英雄》、《十面埋伏》演绎着大唐故事，《霍元甲》将视角瞄准了风雨飘摇的民初，《夜宴》、《满城尽带黄金甲》也都将目光投向中国唐朝和五代十国。就电影对民族文化的表现而言，古装历史题材显然比现代时装题材更具优势。

中国的传统文化素来讲究“天人合一”和“天人感应”，主张人与自然和谐相处、美满共生，于是中国的文化精神往往寄于浩瀚的田园自然、人文山水之间。同时，将书法、音乐、建筑等中国传统艺术直接搬上银幕也不失为一种有效的传播策略。于是，我们看到众多动作电影中对于灵山神川、异族风情、民俗艺术的直接展现。

《卧虎藏龙》中既有古朴典雅的京城建筑、清幽自在的江南水乡、辽阔广袤的西部沙漠和宁静悠远的武当山水，也有对中华武术文化和宗教文化的传达；《英雄》中既有庄严肃穆的秦朝宫殿、色彩斑斓的西部胡杨林、山清水秀的九寨沟，也有悠扬的古琴、苍劲的书法和多彩的服饰；《功夫》中既有 20 世纪 30 年代鱼龙混杂的上海印象，也有激昂沸腾的民族器乐；同样，《十面埋伏》、《天脉传奇》、《无极》、《七剑》、《天地英雄》、《夜宴》、《满城尽带黄金甲》等，都在自然人文风景与民族传统艺术的直接展示与推销上下足了工夫。

第二节　民族文化的象征化、寓言化表达

国际化背景下的中国武侠动作电影面临一个重大课题，就是如何缝合中西观众的文化差异。对此，加入 WTO 后的中国动作电影进行了不少有益探索：

1. 选择象征性的民族实物。《十面埋伏》与《卧虎藏龙》中作为格斗环境和道具的竹子，《英雄》中苍劲有力的书法、巍峨庄严的古建筑，《天地英雄》中佛光普照的舍利子，《功夫》中的对襟服饰和古琴，这些极具民族特色的道具，成为当代中国武侠动作电影显著的文化标签。

2. 塑造具有象征意义的人物。《卧虎藏龙》作为开创动作电影新纪元的代表作，在这方面有突出表现：影片始终围绕传统与现代、西方与东方的文化

矛盾展开叙事，时间、空间的抽象概念一一被导演移植到不同角色身上。李慕白、俞秀莲仙风道骨却为情所困，象征中国传统儒道伦理与现代西方个性自由的矛盾；玉娇龙叛逆任性却渴望真诚，既有西方自由独立精神，又无法逃离旧传统的束缚，因此成为新生力量在挫折中成长的象征。另外，《英雄》中阴柔博爱的梁朝伟、《天脉传奇》中善良勇敢的杨紫琼、《霍元甲》中仁义自强的李连杰、《神话》中舍生取义的成龙等，均有某种特定的民族精神、民族文化的象征性。

3. 设置文化寓言式的故事情节。《卧虎藏龙》中玉娇龙与李慕白、俞秀莲、罗小虎、碧眼狐狸之间剪不断理还乱的多重关系，共同构建了整部影片的叙事结构。从本质上看，《卧虎藏龙》就是一部新生力量（现代精神）向旧有势力（传统文化）发起挑战的寓言故事。《天地英雄》中，一群身负罪名的军人（侠客）誓死捍卫尊严，梦想早日回归故国，漫漫回归路，铮铮侠骨情，正是东方文化追求和平的美好寓言。

4. 对“武术”、“武侠”概念的诠释。“武术”、“侠客”、“侠义”这些概念历来是中国武侠功夫电影的关键词，这些概念具有浓厚的民族文化色彩，甚至本身就代表一种价值观。

影片《英雄》的上映引起了全社会对于“英雄”概念的讨论，传统“武侠”概念的支持者将其评为“反武侠”作品；《霍元甲》是近年来少有的讲述“武术”概念的功夫电影，影片上映后引起了大家对于“什么是武术”及“武术真谛”的思考；《龙虎门》改编自漫画，用动作讲述了“武学”、“侠义”的概念；《少林足球》以直白的台词向观众表明“功夫”的意义；《散打》则干脆以武术名词命名；《功夫》、《七剑》、《精武家族》、《赤裸特工》等也均在影片中展现了“武功”、“侠客”、“侠义”等概念的含义。

第三节　传统文化的叙事语境和创作背景

中国武侠动作电影在产生和发展的初期就与儒、释、道发生着千丝万缕的联系。早期的武侠电影以儒家“仁、义、礼、智、信”作为叙事语境，将道家“神仙方术”作为表现手段（如早期的《火烧红莲寺》系列），有的甚至将归隐山林、遁入空门作为侠客的归宿（如胡金铨的《侠女》和张鑫炎的《少林寺》）。

影片《卧虎藏龙》以道教精神为主题，影片在轻灵悠远的叙事气氛中将一切爱恨情仇融化在神秘的武当山中；《天地英雄》虽然散发着一种西部武士的豪放，但结尾处却以象征佛教的舍利子作为消灭一切邪恶势力的法宝；《天脉传奇》号称东方版的《夺宝奇兵》，场面火暴、情节离奇只是包装，其精神实质及影片的叙事线索都是围绕“敦煌之星”（一个关于佛教的传说）展开的，影片也在多处以不同形式表达了对于佛教精神的崇敬，其中“最后的那一跃”不但成为影片动作叙事的高潮，也是点题之笔。

中华民族自古生活在东亚大陆。由于地域的相对封闭，很少受到其他国家的军事入侵，人们过着“日出而作，日落而息”的农耕生活，在自给自足的自然经济模式下逐渐形成了“保守”、“和谐”及“天人合一”的传统文化。

在中国传统文化儒、释、道、法的影响下，中国武术首先带有浓郁的道德色彩，一方面为武术格斗的艺术化提供了天然温床，另一方面也直接制约了武术格斗的形态样式。

受儒家“仁爱”思想的影响，中国武术不注重击倒对手，善于运用多点接触，交手提倡点到为止。

受佛家“无我”及禅宗“明心见性”等思想的影响，中国武术成为一种“禅武合一”的修行方式，武术格斗也升华为自我解放的哲学工具。

受道家“以静制动”、“后发制人”和“以柔克刚”思想的影响，中国武术防守反击的打法较多，倡导以巧取胜。

受兵家“知己知彼，百战不殆”、“兵不厌诈”和“兵之情主速”等思想的熏陶，中国武术格斗理念注重“以谋取胜”，强调战略战术的巧妙运用。

第三部　动作导演基本方法

第一章　表演

表演艺术是一种身体语言的综合运用。在人类语言文字产生之前，人们在生产生活中已创造出许多求生的动作，如打猎、捕鱼；人们也创造出许多情绪化的动作，如愤怒和求爱。这些人体的原始动作，经过人类漫长的进化，逐渐变成一种体语。

这种体语最初没有国界之分，直到后来随着人类文化水平的提高以及各民族性格气质的形成，人类的动作也变得细腻、多元。但是，无论这种体语变得多么繁杂，它的本质内涵不会变。喜怒哀乐是人类的共同感受，也是中国武侠电影成为国际通用“语言”的心理基础。

当然，体语不是武打，只是武打的素材。现代体语（Body Language）已成为一种身体语言学，不仅是武术指导、动作导演的必修课，也是动作演员的必修课。

第一节　头部的体语

人的头部最能表现人的综合面貌，是别人关注最多的地方。人物头部的气血、毛发、表情、五官等都是表现人物个性特征的重要窗口。尤其在武侠功夫电影中，“铁头功”也是打斗人物的常见武功。

一、仰头

一般来说，仰头可以表现人的希望或渴求。但是，在动作场景中，打斗人物如果一直仰头打斗，实为一种自信或自大，是对对手的极大蔑视，因为在实际打斗中仰头会暴露要害——脖子，这是格斗大忌。

如果是英雄人物，这种昂首挺胸的姿态可以充分体现人物的英雄气概和高

超武功，所谓大丈夫“威武不能屈”、“可杀不可辱”。李小龙在影片的打斗中，经常在出手前或收势后仰头轻视对手。《死亡游戏》中面对巨人贾巴尔，他仰头撇嘴，以绝对的气势压倒对手。这个姿势贯穿打斗始终，表现了他的勇武强悍，被后来很多银幕英雄模仿。

如果是反面人物，这种昂首挺胸的姿态一方面表明这一人物高傲自大，同时也可暗示此人藏有致命绝招。一般来说，人物没有武功或身份上的巨大差距，动作导演不适宜为其设计如此反常的体语。反过来说，这样设计的大反派最为可怕，往往是决战时与主角势均力敌的对手。刘家良导演的《洪熙官》中，大反派白眉道人（罗烈饰）不但形象怪异，而且与洪熙官多次交手也很少低头闪躲，而当他真的低头弯腰时，就会使出“缩阳功”，将对手置于死地。

二、低头

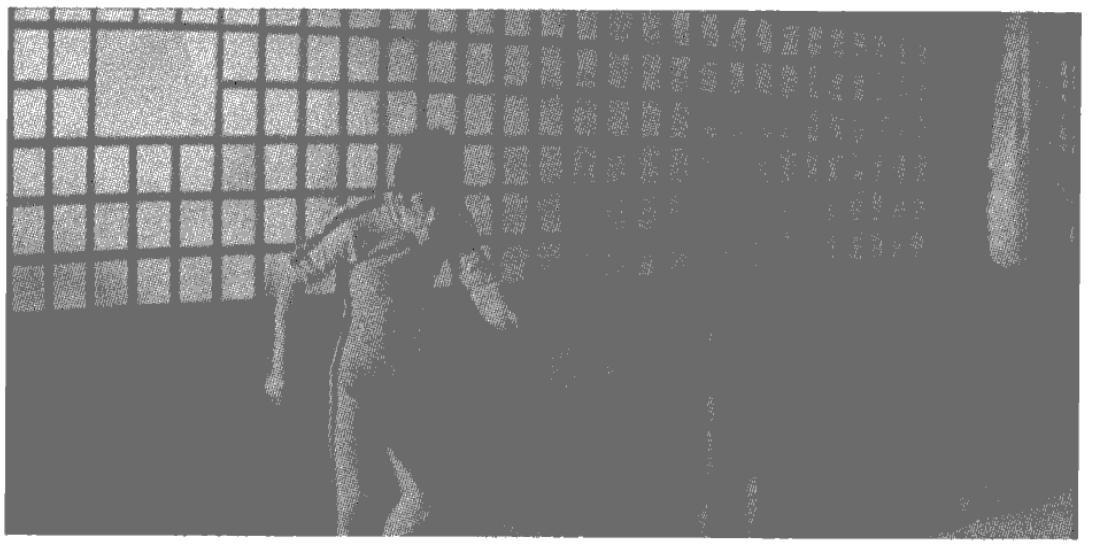
正所谓俯首称臣、低头羞愧，在武侠电影的武打动作中，这只是最一般的意义。在人物之间的打斗过程中，低头还有更多内涵。

一般来说，从武术实战角度看，打斗者面对敌人时必须略微低头，收下颚，目的是用下巴保护喉咙，缩短脖子，以免被击中。这本是人类在战斗中的本能反应，把它设计在打斗中可以表现打斗者的专业感。

成龙、元彪、洪金宝的《飞龙猛将》、《快餐车》等时装功夫片中，他们的格斗姿势就是对现代散打架势的变形：低头收下颚，含胸收两肘，双手前后架。

影片主要英雄人物打斗中的低头，除了闪躲对手进攻之外，也是表现人物个性、丰富武打情节的好方法。

李小龙的《死亡游戏》中，当他受到贾巴尔一拳重击，爬起来反击时，他低着头，探着身子，直愣愣走近对手；对手一拳打来，他缩身展身，一个左摆拳打中对手脑袋。这一组成功反击的动作，最大特点就是“低头”、“哈腰”、“直逼对手”。低头向前冲，看似盲目，实则表现了李小龙成竹在胸、随时反击的内心状态。当然，至今似乎只有李小龙在电影中可以这样夸张而富有个性地表演。



当一段武打场景中某打斗者低头走近另一打斗者时，影片往往能制造出紧张气氛，暗示杀气腾腾。当然，这个低头者一般不是正派人物。在武侠功夫片中，很多偷袭成功者便用此招。

《倚天屠龙记之魔教教主》片尾，宋青书（邹兆龙饰）偷袭张三丰（洪金宝饰），先是低头直冲张三丰，跪拜于张三丰身前；张三丰以为他身负重伤，慰问关心之际，被宋一刀刺进腹部。

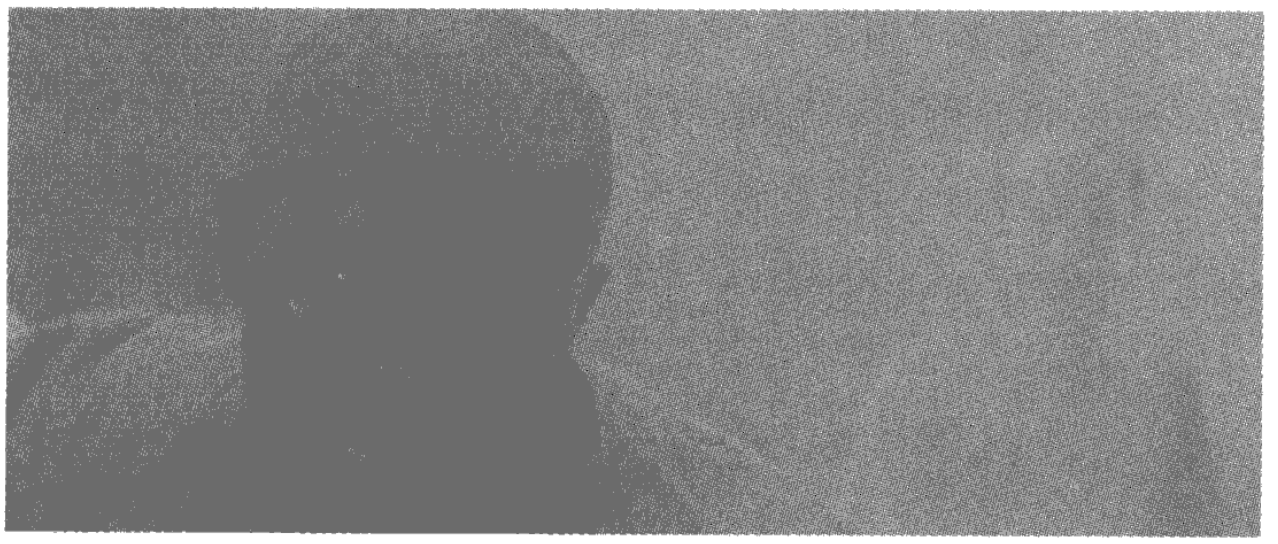
另外，利用英雄人物打斗前、后的低头动作可以表达一种对对手的敬重、歉意和祝福。最明显的是日本武士片中，武士在打斗前后会向对手低头致敬，这是武士道精神的规矩。在日本经典影片《座头市》中，盲侠将这种低头的魅力发挥到极致，出刀、收刀、行走都低头，除了本身“听风辨位”的需要，这确是一种高级的造型手段。

张艺谋的《英雄》通过无名（李连杰饰）与长空（甄子丹饰）的棋馆之战、与残剑的九寨沟之战、与飞雪的沙漠之战，将他在打斗始末的低头、抱拳化作一种造型感极强的仪式，英雄间的敬重相惜因此变得凄美。

最后，人物在打斗中的低头也是避免替身穿帮的常用技巧。

三、侧头

武打动作中的侧头是指人物侧头、歪头朝向对手。这除了攻防转换的技术需要外，也能作为营造打斗气氛、塑造人物形象、表现人物情绪的方法。



《狮王争霸》中的鬼脚七（熊欣欣饰）一出场就歪着脑袋对人，打斗中也正不起来；《赤子威龙》中的大反派莆光（于荣

光饰）在打斗中有个小动作，就是突然歪几下脑袋，还伴随咧嘴动作。这些动作都对人物个性的凸显有积极作用。

侧头对话是早期武侠片塑造英雄人物的惯用技法，可以表现师傅或长辈的威严。但是，在一些喜剧动作片中，这一招被活用成笑料。

《情圣》中周星驰与午马在房间内：午马一脸严肃，不断绕圈侧头对周，口出豪言；周在不远处与之对话。几番斗嘴，两人交手的气氛越来越浓。当两人真正交手，却打起推手，你来我往，好不温柔。

当然，也有喜剧功夫片将师傅侧头发威变成一种木讷可笑，师傅一本正经说完话，人早走光了。

侧头的体语也是一种无言的抗议。打斗者的生气、抗议、决心等都适合用侧头表现。一般说来，长官如果侧头发令，那么听令者就非执行不可。

《投名状》城下斩兵的戏，庞青云（李连杰饰）决意要杀一儆百，但赵二虎（刘德华饰）极力劝阻，让他无法执行。一番争辩后，庞青云开始沉默，当赵二虎私自下令放人时，他突然侧面对赵，咬牙切齿，运气抽刀。幸亏姜午阳（金城武饰）看到，赶紧制止，要不然庞青云与赵二虎的决裂会更早。

四、摇头

中国武侠电影中，打斗中的摇头除了一般意义的“不同意”之外，至少还有两重含义：一是头部被打后的摇头清脑；二是劝对手放弃。

很多武侠片中，打斗者头部被重击后的反应以及恢复神志的“摇头”，时常伴随长头发一起摇晃（时常用慢镜头），成了动感很强的镜头。李小龙之前，对这一动作反应的强调并不流行；到了后来成龙、洪金宝的时装动作片，这一体语成了动作场景中的看点。

《龙在天涯》片尾，李连杰被敌人偷袭一棍，瞬间摇头晃脑，头发像波浪一样起伏波动（特写加慢镜头），将这一棍的力量表现得清晰真实，极富震撼力。

打斗中，以摇头劝解对手放弃反击也是从李小龙电影开始流行的。

《猛龙过江》片尾，李小龙与罗礼士在罗马角斗场决战，罗被李打断膝关节、腕关节，无法站起来。李看着他，轻轻摇头，以示别再反抗。片中二人语言不通，没有一句对白，李小龙的摇头成为这段决斗中最动人的情感细节。

第二节　上肢的体语

上肢体语一共分为肩的体语、手的体语、臂的体语、背的体语、胸的体语5种。

一、肩

我国的礼仪风俗中，肩是不许乱动的。肩乱动，头不稳，非君子之相。在武侠电影中，打斗者的肩膀不但有武术的技术意义，也有表现人物性格品行的作用。

1. 两肩低垂

在中国武术散打中，打斗者在演练套路（比如太极）或实战格斗中，须“沉肩坠肘”。这是为了将人体重心尽量集中下沉，也是为了放松肌肉，以便增强动作的速度和爆发力。

动作导演、武术指导在设计一场严肃的打斗时，必然要求动作演员在基本格斗姿势上做到“沉肩坠肘”、“含胸拔背”。

《太极张三丰》中，张君宝林中练太极和结尾用太极打败董天宝，他双肩始终自然下垂，做到了太极拳的“立身中正”。

从造型意义看，武侠电影中打斗者如果是削肩，就给人一种精干灵活的感觉。在香港灵幻功夫片中，这是僵尸的特殊造型，打斗起来显得鬼魅、恐怖。

在20世纪70年代很多港台武侠功夫片里，画面比例常是5:4，致使打斗者身材变得瘦长，双肩被拉成宋体“八”字，在打斗中便显得格外灵活、轻盈。双肩被拉长，头就突出了，做起动作就有一种英姿飒爽、顶天立地的感觉。

《玻璃樽》中，与成龙在仓库对打的小个子 Brad Allan 就是典型的削肩，打斗起来灵活诡异，让一向以灵活著称的成龙难以招架。

2. 两肩高耸

从武打场面的技术层面讲，武侠功夫片中打斗者如果两肩高耸，大多为了以肩膀保护头两侧，表示此人在打斗中处于被动地位。

从电影造型上讲，有时为了塑造人物的威严、冷酷、变态，会为其设计一副耸肩。拥有这一造型的多为外表强悍的武夫。

《大话西游》中，牛魔王就是大耸肩，结果被发怒的孙悟空咬下一块肉；《阴阳法王》中的地狱判官、《鬼画符》中的钟馗等都是耸肩，打起来虽然不方便，但是唬人的好方法。

3. 一肩高一肩低

从武术技术看，现实的打斗、练功要求习武者必须两肩保持水平。但是，在千变万化的实战中，为了攻防需要，打斗者的双肩经常会一高一低。这本是正常现象，可在专业的动作导演手中就能变成动作设计的“戏”。

《蝎子战士》中，刘家良与元振在院子里打斗，刘家良就通过观察元振出腿前肩膀的下垂判断出他的动作，从而以截腿压制他的高踢。这是刘家良在宣扬他洪拳“腿不过腰”的理论。在他导演的《烂头何》中，通过刘家辉教汪禹踢腿的场景，这一点再次得以强调。

二、手

手的动作非常丰富，在京剧和舞蹈艺术中都有十分精致的表演样式。中国武术作为技术与艺术的结合体，无论是格斗实战还是套路表演，对习武者手势的强调也一以贯之。

武侠电影中的武打动作往往以手势的变化暗示打斗者的技术特点和心理情绪。它是动作导演营造武打场面专业感、严肃性，创新动作情节的通俗手法。

1. 手心朝上张

中国传统武术中有不少手心向上的手势，比如咏春拳的桥手、太极拳的揽雀尾。

《黄飞鸿》系列中，黄飞鸿（李连杰饰）面对对手时的标志手势，就是单手（或双手）手心朝上，既表明黄飞鸿南拳宗师的身份，也暗含“任凭对手放马过来”的自信。在影片《叶问》中，叶问（甄子丹饰）也以“双手手心朝上”为标准的攻防姿势。

《西域雄狮》片尾，黄飞鸿（李连杰饰）与大反派对打，两人将一枚硬币踢到空中，再次交手后，黄飞鸿右手“手心朝上张开”，硬币正好落入掌心，黄先握手，再收手，动作潇洒，节奏明快，将黄飞鸿标志性手势做了功能的延伸。

2. 手心朝下张

手心朝下张开是中国传统武术中的常用动作，太极拳中的“捋”、“按”都有这个特征，大成拳“猿猴势”的双手如此，武术演练者的收功动作也如此。

武侠电影的动作场面除了直接借鉴舞蹈、戏曲的这一手势外，打斗者交手中手心朝下张还代表着以拍、拿、捋、按等为技术要领的防守动作。我们经常看到功夫片中，面对对手连踢，打斗者双手不断下拍对方脚面，连消带打，拿住对方脚踝，顺力反击。比如：电视剧《精武门》中，霍元甲（高雄饰）擂台决战石井英明；《一刀倾城》中，王五擂台上连拍花拳师傅空中连踢。

3. 握拳

这是武术格斗的起势手势。在武打场面中，握拳通常用来表现打斗者内心剧增的愤怒。

李小龙的《精武门》中，汉奸带领日本武士把“东亚病夫”的牌匾送到霍元甲灵堂，并当众侮辱陈真，抽其耳光。性格坚强的陈真此刻拳头握得越来越紧，加上“咯咯”的音效和特写镜头，陈真怒发冲冠的情绪让我们感同身受。

另外，这一手势也代表着一种武力的威慑，最初见于李小龙的《猛龙过江》，片中的李小龙面对无法进行语言沟通的意大利老板，以双拳紧握告诫对方别再骚扰，生动又富有喜剧性；后来，周星驰《功夫》里的包租婆（元秋饰），叼着烟，向斧头帮大哥做了这一手势，令人捧腹。

4. 伸大拇指

这一手势在中国武术中并不常见，但通过动作导演的设计，可以成为动作场景中表现人物心理、制造打斗趣味的手段。

李小龙是这一手势的代言人。《猛龙过江》片尾李小龙与罗礼士大战，他远远望见高高在上的罗礼士，罗伸出大拇指，慢慢转手朝下，以示鄙视；第一回合的交手中李小龙被打倒，对手再次做出这一手势，潜台词是“李小龙你太差劲”、“中国功夫差劲”。这种带有侮辱色彩的手势立刻激起李小龙的强烈反击。

在世界任何武术格斗流派里，几乎都要求打斗者出手时不能伸出大拇指，因为这样很可能被对手擒拿，在进攻中挫伤。因此，武侠功夫片中的打斗，如果

要表现动作的专业感与严肃性，就不能随便突破这一点，这也是体现动作导演水准的细节。

20 世纪 70 年代初的一些功夫片一味强调连续的对拆，忽视打斗转换时的造型。传统武术讲究手、眼、身、法、步，打斗者对峙时的手势往往处在镜头的前景，是人物武功水平和身份特征的标识。

1972 年的《龙虎斗》片尾，王羽与罗烈雪地大战，二人对峙，都以无门无派的“大爪”示人，五指分开，大拇指高高跷起，像随时要抢东西，实在粗糙难看。这种情况在专业性极强的刘家良影片中极少出现，除非专门表现五形拳中“龙”形、“虎”形手法。

中国内地竞技武术的改革对武术中的掌作了严格细致的规范，大拇指必须自然弯曲，紧贴手掌。标准的手势被后来很多功夫片沿用，不但体现专业性，也具有审美色彩。

5. 伸食指

武术中，伸食指是点穴功夫，也是螳螂拳的代表手型。除了可提高银幕打斗的新意之外，还可用来指示对手或伤口，表示“等着瞧”、“小心点”。

徐小明的《夺标》片尾，小哑巴（肖明玉饰）与张凤（张卫健饰）在仓库再次交手。小哑巴用食指指着张凤，再指自己脸上的疤痕；张凤也指着小哑巴，再指自己的伤疤。这些动作不但表现了他们此刻的愤怒和急欲报仇的心理，也揭示出“前戏”中的人物关系。

三、臂

在武侠电影的武打场面里，臂膀的外形动作除了说明人物力量的强弱，还具备很多其他的语言功能。

1. 单手上举

武术中除了必要的防守，一般不提倡手臂上举，暴露腋窝。但是，武侠片中的重击往往采用空中单拳高举然后猛力下劈对手的动作，其结果往往是重创对手。

《新精武门》中，周星驰在擂台上被师兄痛打，血流不止；后来师兄跃起，单拳上举，直劈周的脑袋，周重伤倒地。这一击用了慢镜头加特写，配着师兄变态的叫声，显得很致命。

2. 双手上举

武术中“霸王敬酒”含有这个动作，多是正面人物的体语。

“霸王敬酒”一般用来防御对手劈头盖脸的重击。比如:《龙行天下》中李连杰在天台与美国高手对决,对手以一个空中前空翻加下劈腿向李的头顶打来,李以“霸王敬酒”防御。

3. 前伸

双手前伸在武术中表示攻防一体,也表示礼仪上的“请”、“欢迎”。比如:南拳有一招“一指定江山”的起势,双臂交叉置于胸前,以示对对手的尊敬与谦让。抛开技术问题,从这一体语中包含的道德意义看,双臂前伸的格斗姿势带有明显的高手风范,比如胡鹏导演的《黄飞鸿》中黄飞鸿(关德兴饰)的“摊手吊马”。

4. 下垂

在武术格斗中,手臂下垂意味着打斗停止,代表着战败或战胜,是打斗情节的休止符。但是,在武侠电影的动作设计中,为了表现高手风范,导演往往让其在面对对手的连击时双手下垂,只凭身法和步法躲闪。这是一种高姿态的防守,是鄙视对手。

5. 后伸

这与“背手”动作一致,在武术格斗中极为少见,在武侠电影的动作设计中可以起到比“下垂”更为夸张的艺术效果。一个打斗者双手背在身后与人过招,不是因为双方功夫水平差距太大,就是因为此人狂妄自大。

6. 平张

在生活中,平张双臂可以表示坦白、热情、奔放。在武术格斗中,这样的动作自然不符合实战需要,因为会中门大开。但是,通过电影艺术的处理,这个动作可以反衬人物形象的勇武和豪迈。

张彻的《大刺客》片尾,聂政(王羽饰)被众多官兵包围,血溅杀场,他一直双臂平张,浴血奋战,即使“盘肠大战”,也依然大张双臂,豪情气贯长虹。

7. 前屈

武术格斗中双臂前屈,大多是在防御,这与西洋拳击一致。武侠动作电影中两臂前屈的打斗者,一般是防御对手对头部的连击,暗示对手“来势凶猛”。当然,针对不同的情节、人物有不同的设计。

《精武英雄》片尾，陈真双臂前屈，防御藤田的横踢，边退边扛，仍被踢飞。“双手前防”是高手很少用的动作，但用了就暗示对手强大，自己全力以赴。

《城市猎人》片尾，成龙双臂前屈，格挡对手铁棍的连击，看似手臂坚硬，一个回合后，疼得龇牙咧嘴、又揉又搓，这是功夫喜剧的惯用手法。

四、背

中国武术有句拳语，叫“人身十拳”。就是说人体的主要部分都可以作为武器参与打斗，“背”也不例外。近代许多武侠功夫片中，动作导演经常通过打斗者的背强调某一人物形象或某种情绪气氛。

1. 挺背

健壮厚实的背部是许多赤膊上阵打斗者的必需条件，常常作为一段打斗的转场镜头，不但位于镜头前景，有时还占满画面。

《一刀倾城》片头大刀队的晨练就以王五（杨凡饰）健壮油亮的背部作为第一个镜头的起幅，极富感染力。

《碧血蓝天》片尾，赵文卓与连凯从楼上打至楼下，动作间歇转场，赵文卓脱掉外套，露出油亮健硕的肌肉。镜头就从他的身后自左到右摇过（背的近景，过肩见连凯），赵的背居于画面主体，显得勇武漂亮，也起到空镜头作用。

2. 躬背

这种背形与一般打斗者无缘，但魅力无法抗拒的李小龙曾使“轻微躬背”的行走成为时尚。

在个别功夫片中，为了制造噱头，导演会让驼背参与打斗。这样的角色往往形象怪异、面目可憎，非正派人物。但是，身形限制下的动作设计，也是动作导演的出彩之处。

《烂头何》中，“残缺四怪”之一就是假装驼背，哈腰打斗，以背撞人，使烂头何（汪禹饰）别扭不适、防不胜防。

五、胸

武侠动作片的武打场景中，胸部的主要用途有以下几种：

1. 展现胸肌，塑造英武形象

男性打斗者打到高潮，往往脱下外衣，露出强壮的胸肌，让英雄形象亲切可感。

《力王》中，力王（樊少皇饰）的所有打斗几乎都赤膊上阵，健壮的胸肌是他的力量象征。影片中他被对手（大岛由加利）点了死穴，无法动弹，最后以双拳捶打胸肌解开穴道，慢镜头展示胸肌的颤抖让观众相信这样可以解开穴道。

2. 炫耀胸肌，制造喜剧气氛

有一种男性打手角色，身材彪悍，胸肌发达，仅凭身形就能吓跑不少对手，而他们以节奏感很强的胸肌跳动吓唬对手，使紧张的打斗有了笑料。

《龙行天下》中，两名黑人打手面对矮小的对手，脱下外套，让两块胸肌伴随轻快的音乐节奏性地跳动起来，吓得对手认输，让紧张的打斗关系变得轻松可乐。

3. 以胸部被击表现对手的力量与情绪

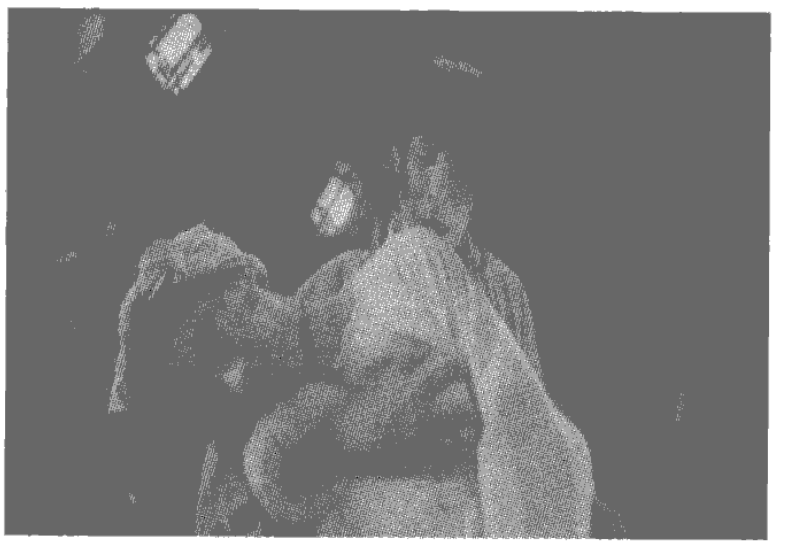
因为胸部有心脏，所以它一直是武术格斗的重点防护对象，自然也是对手重点击打的部位。因此，在动作设计中，胸部也是判断对手进攻意图和内心情感的窗口。

《霍元甲》中，霍元甲（李连杰饰）在沽月楼大战秦爷（陈之辉饰），打到惨烈处，愤怒的霍元甲重拳连击秦爷胸部，“砰砰”作响。最后，霍元甲声嘶力竭，一拳直击秦爷裸露的左胸（心脏），秦爷应声倒地，当夜毙命。

4. 女性胸部被抓，制造喜剧情节

在武侠功夫片里，女性的胸是“色”的象征。它可以被坏人侵犯，开启一场“英雄救美”的打斗。高明的动作导演可以以此设计出有趣的动作情节，表现人物身份和性格。

《太极张三丰》中，张君宝客栈救护秋雪（杨紫琼饰，女扮男装），乱战中张为了搀扶昏迷的秋，不小心抓住了她的胸，立刻反应过来，一缩手秋被摔在地上，张却在一旁自语“阿弥陀佛”。



这一动作细节的设计不但让紧张的打斗变得轻松有趣，也表现了张君宝作为少林寺弟子正直传统的性格。

第三节　下肢的体语

武侠片中的下肢体语主要包括腰部体语、腹部体语、臀部体语、腿部体语、脚部体语5种。

一、腰

“虎背熊腰”是对身材健壮者的赞美。所谓熊腰，是指腰部瘦小而结实，是“倒三角”的“角”。对于大多数习武者和动作演员而言，腰部理应如此。

在武侠电影中，英雄经常要赤膊上阵，露出有棱有角的腰部。打斗中，连续的翻腾也是展示人物腰功的手段。南拳强调“腰马合一”，尤其是著名的“铁板桥”，更是展现打斗者武功水平的亮点。

《笑太极》中，袁日初与甄子丹比武功，两人扛着一摞米袋，从一根绳下通过，不能使米袋掉下。袁将米袋顶在胸膛，后仰成平角，以“铁板桥”的功夫从绳下顺利通过。

《醉拳》中，成龙便展示了过人的腰功，同时在打斗中通过“扭腰”、“下腰”、“挺腰”等动作表现了“何仙姑”、“铁拐李”等“醉八仙”招式，尤其是打斗中的“扭屁股”，成为功夫喜剧的常见动作。

《黑客帝国》中，基努·里维斯以“铁板桥”躲过对手子弹，是中国武术“腰马合一”与西方电影特技结合的精彩段落。

二、腹

中国武侠片中，打斗者的腹部是自己保护和敌人攻击的主要部位，可以折

射出人物身份和武功水平,也是渲染大无畏英雄气概的福地。

1.8 块腹肌,英雄特征

李小龙在《精武门》、《猛龙过江》中喜欢展示他"梯田状"的腹肌,既能突出健美身材,也是吸引观众的好办法。

2. 大腹便便,多是相扑

《冒险王》中,李连杰力战两名大腹便便的日本相扑手,他先被举起扔出,后连击对手腹部,肥肉晃悠,毫无反应。这种体形和动作的反差使打斗变得新颖有趣。

3. 盘肠大战,必为豪侠

张彻的《大刺客》、《新独臂刀》、《报仇》等,都让主人公的腹部成为决战中敌人的活靶,豪侠肠子流出,却能"以肠盘腰",继续杀敌,让人振奋。

在英雄的腹部大做文章,彰显勇武豪气,这是张彻的首创,也应成为动作导演研究人体部位、深化动作内涵的切入点。

三、臀

中国传统武术中,臀是"人身十拳"之一,可以完成靠、顶、压等技术动作。在不少武侠电影中,身材肥胖的打斗者往往以臀技击,不但体现了动作设计从人物出发、为人物服务的原理,也为严肃的武打动作增添了诙谐俏皮的笑料。

《方世玉 2》中,一丝不挂的李国邦(元奎饰)双手挡住师姐(萧芳芳饰)的剑,以转呼啦圈的扭臀动作将澡桶套在屁股上,以遮挡下阴。师姐拼命挣脱,李一边劝阻,一边扭动屁股,紧张的动作与诙谐的扭臀让人捧腹大笑。

四、腿

"手是两扇门,全凭腿打人。"腿上的功夫一直是武术格斗的重要武器。无论南拳还是北腿,腿功的修炼,既是基本功,也是高级功。

对于中国武侠电影来说,腿功在武打场景中的地位绝不亚于拳头,不只因为腿功是北派长拳的特点,更因为腿部的线条长,具有较强的"上镜头性"。

著名武术明星赵长军[①]曾说:"我感觉,北派的长拳好像在镜头上表现出来更好看,它有高腿啊、翻腾啊,好像画面更好看。"[②]

---

① 赵长军,陕西西安人,著名武术运动员、功夫演员,1978 年至 1987 年连续获得国内外 10 届武术冠军。

② CCTV-6 纪录片《中国武侠电影人物志:武学人生赵长军》,2008 年 8 月 11 日首播。

当然，腿部体语不仅表现在武打动作中，在塑造人物形象、加强动作美感、营造浪漫气氛方面，也有不少优势。

1. 两腿直立

在武侠电影的动作设计中，两腿直立的打斗者，如果不是正面与对手对白，那至少有3种含义：一是已臣服于对手，正向对手致敬；二是已打败对手，正整理着装；三是藐视对手，不动如山。

第一种情况的案例：《英雄》片尾，无名面对秦军箭阵，一脸默然，两腿直立，顿足于城门之下。当秦军的“箭雨”扑面而来时，他纹丝不动，不是因为他无力反抗，而是因为他已经放弃刺秦。

第二种情况的案例：《精武英雄》中，陈真打败日本道馆时，面对满地找牙的日本武士，陈真不慌不忙地系好鞋带，直挺挺站在道馆门口，一身正气。双方体语的反差暗示陈真此战赢得威武。

第三种情况的案例：《精武英雄》片尾，霍廷恩拳打脚踢藤田刚，藤田两腿直立，保持标准军姿。霍的十几次重击丝毫无法撼动藤田的脚步，而藤田左手扶着“东亚病夫”的牌匾，侧身“顶天立地”于画面右方，将霍获胜的希望堵死了。

2. 站立重心在一腿

无论现实的武术格斗，还是电影的动作设计，当格斗者（打斗角色）面临生死危机，以武相抗时，绝不可能悠然自得地两腿直立，而应该是腿如弓箭，蓄势待发。

武术中有很多动作是单腿站立，比如套路中的“金鸡独立”、“朝天蹬”、“燕式平衡”，格斗中的“单腿连踢”，这些都是技术性较强的招式。在武侠电影的动作设计中，我们经常看到打斗者以某一单腿直立的动作亮相。

《新少林五祖》中，洪文定在院子里练习“朝天蹬”，一腿朝上，支撑腿不动，双手抱于胸前，威风凛凛。后来一群小孩欺负他，洪文定忍无可忍，出手还击，单腿撑地，一腿连踢对手脑袋，将他潇洒的腿功进一步升华。

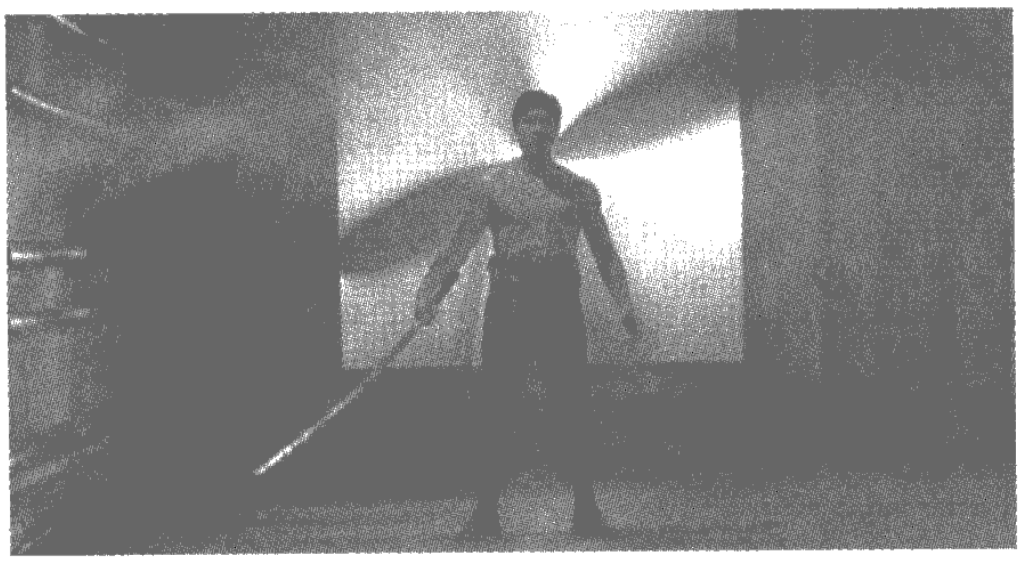
《醉拳2》片尾，成龙与卢惠光仓库大战，卢一阵狂攻，打倒成龙，就以单腿支撑，作一腿朝天的“1”字状，定于空中，谈笑风生。这个造型将大反派卢惠光的腿功与个性推向高潮。

3. 站立两腿张开

在武侠电影动作设计中，两腿张开站立与双臂张开效果类似，可以此造型

凸显打斗者的英勇无畏，暗示人物腿功非凡，也有以胯下镜头表现反派强势的情况。

《洗黑钱》片尾，甄子丹与黑人仓库决战，他单手持刀，双腿张开站立，等待对手来临，全景镜头加上这一体语，强调出英雄的无畏与自信。



《十面埋伏》的竹林之战中，当小妹（章子怡饰）从竹子上下来时，盾牌兵也从竹头跳下，其中一人跳下，双腿张开站立，镜头从其身后过其胯下看到小妹被围，双方势力的反差透过这个镜头表露无遗。

4. 坐张两腿

在武侠电影中，这一动作时常化为“劈叉”，以此表现打斗者的灵活躲闪和腿功展示。

《五郎八卦棍》中，精神癫狂的六郎（傅声饰）见到清凉寺主持来到家中，出手攻击，被佘太君接招按下，正好以劈叉（竖叉）伏地。太君与主持谈话，六郎一直劈叉在地，前后持续近 10 秒。此时，角色（演员）的腿功演示着实提高了影片作为功夫片的含金量。

5. 两腿放桌上

这一动作往往表示人物的高傲、得意、狂妄。在武侠功夫片中，这一动作常见于反派训斥下属或与对手谈判中。在武打动作段落里，该动作相对少见，但

也有与武打混在一起的，不但活跃打斗气氛，也表现了人物个性。

《冒险王》中，冒险王（李连杰饰）在办公室与日本高手（周比利饰）对打，一阵交手，冒险王跳过办公桌，坐上椅子，将两腿放在桌上，笑说："当，一个回合打完！"轻松诙谐的动作设计出自浪漫潇洒的冒险王，顺理成章。

6. 双腿跪地

在武侠电影的动作设计中，这一动作除了表示失败者的求饶、祷告，还可作为重击对手的绝招，或是对手被重击的标志，是结束一场打斗的叹号。

《南拳王》片尾，邱建国以飞身"双膝跪人"的绝招让对手即刻毙命。这一动作的完成，落幅于"胜者双膝跪于对手前胸"，一上一下、一高一低的反差，让敌人的死有了动作上的暗合。

《铁鸡斗蜈蚣》片尾，黄飞鸿将对手踢到高空，对手空中几个后翻，双膝撞地，骨头断裂，跪地不起。所谓恶有恶报，打斗结尾的造型与人物最终的下场巧妙融合。

7. 盘腿坐

这是宗教打坐参禅的姿态，我国汉代的坐姿也多如此。武侠电影中经常涉及出身宗教的打斗者，他们练功时的坐姿大多如此，但动作设计中能以此为基点展开攻防情节，难度不小。

《赞先生与找钱华》中，刘家荣树林大战李海生，针对对手的铁布衫，刘决定主攻其下盘，于是他双腿盘坐，以两膝点地，边走边击。这一看似新鲜的动作设计却让人感觉到一种"残疾"打斗的别扭，况且两膝点地的连击无法顺应生死格斗的情境。

五、脚

脚是武术打斗中下盘武器的末梢。在这里，脚法即步法，按功夫片的动作设计规律，它是打斗者武功水平的直接表现。

1. "八"字脚

习武者多为外"八"字，且大多兼备"O"形腿。比如：成龙在电影打斗追逐场面中经常以外"八"字形象出现，虽不敢说有什么造型价值，但成了"功夫成龙"的个人风格。

武侠电影中的打斗者很少有内"八"字步法，除非为表现特殊的武术步法。

《黄飞鸿》中，黄飞鸿雨中大战严振东，雨水打得他无法睁眼。为了迫近对

手,他使出了“鸳鸯步”,以内“八”字起步,以外“八”字收步,蹚开地上积水,动作潇洒,画面生动,加强了人物武功的神秘感。

2. 脚跟着地

走路脚跟先着地的人多为阔步走路的人,这种人必为胸怀大志、敢做敢为之人。武侠电影为了表现主要打斗者的威武之气,一般会强化人物的脚步,为即将出手制造张力。

《夺标》中,安勇(徐向东饰)出场时脚步慢镜头特写,脚跟先着地,依次至脚尖,从脚跟至脚尖的推进被镜头放大,显得坚实厚重,威风凛凛。

3. 脚尖着地

武侠动作片中,“脚尖着地”的打斗一般是僵尸鬼魅。20 世纪 80 年代初洪金宝的《鬼打鬼》、刘家良的《茅山僵尸拳》等功夫片,僵尸打斗中的跳跃、踢腿时常有这个动作,让人相信鬼的轻身。

第四节　体态的体语

中国武术讲究“站如松,坐如钟,卧如弓,行如风”,这是对习武者行为体态的形象概括,也是武侠电影中正派英雄体态语言的共性。动作导演在设计人物的武打动作时,需要将人物的体态与其性格、情境相结合,让体态的含义融入打斗情节。

一、立姿

1. 直立

直立者表示坚定严肃、威武强壮,或者表示理直气壮、精神饱满。武侠片大决战前的人物对峙,大多是正反打斗者相视直立;从武术实战角度看,这种直立的对峙很可能遭对手偷袭暗算。例如:《投名状》中,赵二虎被骗到城外,当街直立喊叫,结果被暗箭射死。但是,直立动作对于开打前气氛的营造,对正派英雄气概的表现,意义重大。

《椿三十郎》片尾,三船敏郎与仲代达矢有长达十几秒的直立对峙,画面与人物纹丝不动,打斗气氛越来越紧张。突然,三船出剑,命中对手胸膛,对手血喷如泉。在此,两名打斗者的直立对峙,把一种身体的危机感紧紧撑起。

2. 倚立

武侠电影的武打场面，有一对一的单打独斗，也有一对多、多对一、多对多的群斗。那么，对某一打斗者个体而言，可以与兵器、道具、人物等发生不同方式的“倚立”，打出别具一格的风采。

《卧虎藏龙》结尾的竹林之战，周润发轻松“倚立”竹梢之上，风吹竹动人也动，简单的“倚立”生动地表现了李慕白的仙风道骨。

《杀死比尔》中，刘家辉在教乌曼中国功夫时，曾金鸡独立于乌曼刺来的刀背上。这是“倚立”与兵器的结合，为刘家辉所演白眉道人的高深武艺添色不少。

二、行姿

生活中，人或虎步龙行、雀跃鼠蹿、蛇游猫蹑，或行尸走肉、迂回蹒跚，各不相同。在武侠电影的动作场面中，除了专业性极强的武术步法（如滑步、疾步等）以及胡金铨从“行走”升华出的哲学（所谓行走的江湖）外，其他样式的行走也有其性格化、情节化的含义。

1. 低头而行

武侠片中，打斗者如此走路，多表明吃了败仗。只有李小龙在电影中会以此个性化动作让人记忆犹新。

2. 摇肩行

武侠动作片中的三等打手走路时往往两肩摆动，嘴叼草梗，这是充满流氓气息的体语，往往出现在开打前，用于营造气氛。

3. 行无直径

很多武侠动作片中，打斗者在完成偷袭、逃避等动作场面时，多采取“S”形、“Z”形路线，比如《龙争虎斗》中李小龙潜入地下工厂后的行走。当然，成龙打的“醉拳”也是如此。

4. 跑

这是武侠电影动作场面的基本元素，时常表现打斗者的追逐、逃亡、营救

等。成龙动作片的动作场面有很大一部分处在跑、跳当中，这些动作不但能展现打斗者的身体素质、活跃画面动感，还能起到制造紧张和叙事转场的作用。

《醉拳》中，成龙受黄正利胯下之辱，痛苦万分，一路狂奔。奔跑中他一边嚎哭一边擦着嘴角血迹，脚步带起的尘土加之激愤的音乐，为成龙受辱后的心理转变做足了情绪铺垫。

三、睡姿

中国武术讲究内外双修，其中一层意思是说习武者要注重“内气”修炼，这就涉及内养功中的“睡功”。当然，武侠电影动作设计中的睡姿，除了极少情况下以“睡功”显示人物的身份和功力外，多数具有“晕倒”、“死亡”的含义。

1. 侧躺

这种“卧如弓”的姿势是最健康的睡姿，道家称为“半坐”，是右侧睡，右手屈放枕边，左手放臀上，这样任督二脉畅通，心脏不受阻压，血气畅通无阻。

正宗武侠功夫片中的内家高手多以此姿势休息。另外，很多前胸或后背中箭中刀的打斗者，为了不穿帮，一般采取侧躺姿势倒地。

2. 平躺

这是正常人的睡觉姿势，但在武侠片中，很多重要人物的“倒地”、“死亡”就是这一姿势，因为它需要以形体与表情的表演展现打斗者的中招或死亡状态，平躺不动的打斗者会给人一种庄严、肃穆之感。

3. 伏地

在武侠功夫电影的动作设计中，这是“倒地”、“死亡”表演中难度最小的姿势，大多打背景、做替身的武行被“打晕”或“打死”后都会伏地而息，这既利于非职业演员的表演，又节省了相应的化妆时间和费用。

第二章　套招

套招是武术指导在动作导演的领导下设计打斗者具体动作招式与环节的过程。武术指导是“怎么打”的直接把关人。

袁和平曾说：“我觉得电影里的打斗，没有什么是对不对的，只有好不好、合不合理、好不好看。”动作导演作为一种艺术创作，没有对与错、可以或不可以之分，只要在规定情境与人物性格下，符合艺术真实即可。

纵观武侠片的武打动作，无论是徒手格斗还是兵器相搏，无一不是围绕敌我双方的斗争展开。也就是说，所有武打动作的潜在线索都是一场“攻击——防守——攻击”的因果链，都可归结为4个字——攻防转换。

第一节　攻防转换“十三招”

武术格斗的根本目的无非是“制人而不制于人”，由此产生了一方攻击和另一方的防守。于是，攻击和防守构成格斗的两大基本环节。

武侠功夫片的套招以一攻一防为基本单位，形成“一个回合”。所谓攻防转换，就是在打斗双方一攻一防之中产生的动作与态势的转换。攻防转换是武侠功夫片动作设计的基本情节，所有相关的环境、道具等外部元素的加入都依托这一情节展开。

人民体育出版社1997年出版的《武术》对格斗竞技有过这样的描述：假设格斗双方为甲方和乙方，乙方向甲方发起一招攻击，甲方的反应大致可概括为13类，这便是套招的一个回合，也是排列组合所有打斗链条的基本单位。

为此，我们在此对开打后的13种情况及其含义进行深入分析。见下表：

	甲方(应对方)		拆招的深入程度		乙方(攻击方)	
	中招情况	动　作	是否进入对方招式内部	是否产生攻防转换	招式运行情况	中招情况
消极	中招	1. 中招后的反应	否		运行完毕,奏效	无
	无	2. 逃避			运行完毕,未果	无
	无	3. 挡			运行完毕,未果	无
中间	无	4. 迎击对方招式,与对方招式相撞抵消	否	否	运行完毕,情况与甲方同	无
	中招	5. 不理会对方招式,直接出击对方	否	否	运行完毕,奏效	中招
	无	6. 巧妙躲避	否	否	运行完毕,未果	无
积极	中招	7. 出招挣脱对方招式	是	否	运行完毕,但未果,因为招式被解除	无
	中招	8. 通过还击挣脱对方招式	是	是	运行完毕,但未果,因为招式被解除	中招
	中招	9. 在中招的同时补击对方(共击原则)	否	是	运行完毕,奏效	中招
	无	10. 出招化解	是	否	运行失效	无
	无	11. 躲避的同时出招	否	是	运行完毕,未果	中招
	无	12. 出招化解,同时迎击	是	是	运行失效	中招
	无	13. 出招截断对方招式(截击原则)	否	是	运行被中止	中招

“消极”色彩的反应

● 情况 1 分析

乙方成功完成对甲方的进攻，甲方中招后，毫无反抗地做出被打的反应，攻防动作之间没有发生转换或延伸，是一次闭合的攻击，甲方属于被动挨打的纯消极反应。根据被打者的心理状态，这可分为“无意”和“有意”两种情况：

一、正面分析：被打者“无意”

武侠片中，情况 1 的动作设计时常用于高手打常人、强者打弱者、偷袭等情节中，是推进打斗和结束打斗的常规方法。

1. 高手打常人

强者是指那些武功高手或占据优势的打斗者，弱者是指那些不会武功或处于完全被动的打斗者，所以这样的攻防关系明确而无悬念。

《功夫》中，邪神抓起阿星，一拳重击其心脏，阿星吐血后仰，又被扔到空中，之后邪神一脚劈下，接着一拳把阿星打入地下。这一系列攻击清晰明确，旨在表现手无缚鸡之力的阿星如何被邪神打死。

2. 强势打弱势

强势指那些在兵器、地位、实力等方面远远强于对手的打斗者。

《奇迹》中，武功高强的成龙被五花大绑吊在空中，只能眼睁睁挨打，因为他此刻处于劣势。《A 计划续集》中，同样武功高强的成龙被扔进大锅内，只好任人宰割。

《精武门》片尾，陈真（李小龙饰）与俄国高手在花园打斗，双方对峙片刻，陈真突起后摆腿，正中对手面门，使其摇头晃脑、摇摇欲倒。所谓拳打人不知，这就是李小龙对打斗时机的精妙判断，对手虽是高手，但由于水平差异，李小龙就是“高手中的高手”。

3. 偷袭

对手从暗处偷袭，再强的格斗者也难以招架。这种情况多用于杀害忠良。

《投名状》中，武功高强的赵二虎为营救大哥庞青云，在马路中间被暗箭射

死。整个中箭过程是一场变相的屠杀，让观众清楚地看到好人被一箭箭射死。

二、反面分析：被打者“有意”

所谓物极必反，情况 1 看似纯消极的反应，却蕴藏着巨大的反击能量和弦外之音。武侠片中，打斗者故意挨打往往可以凸显人物某种情绪或战术意图，这是动作设计的高级手法。

1. 武功展示

在武侠片中，打斗角色经常为证明自己武功高强，或兑现某种承诺，让对手白打自己。在这种情况下，这种承诺限定了他处于被动挨打的地位。

《新精武门》中，周星驰想拜元奎为师，元师傅想检验他“天生神力”，于是扎马运气，让阿星打一拳。一拳过后，元师傅转身龇牙咧嘴，疼痛难忍，却回头作镇定自若状，说：“嗯，还有一点力气。”

2. 太极神功

武侠片中，太极拳最具有东方道家文化色彩，讲求“后发制人”、“以静制动”、“以柔克刚”，因此很多武打动作的设计追求挨打式反击。

《功夫》中，包租公首次出手，打败两大弹琴高手。双方开打，包租公被对方拳脚相加，毫无反抗，身体被重击变形，像纸片一样飘然落地，这为他后来施展四两拨千斤的神功埋下伏笔。

3. 笑里藏刀

武侠片中有不少使用暗器的奸诈人物，这些打斗者往往以“苦肉计”骗取对手中招。此时，他们看似“挨打”，实则“打人”。

《铁鸡斗蜈蚣》片尾，黄飞鸿与对手仓库决斗，对手身穿带刺背心，故意被黄飞鸿无影脚踢中，黄飞鸿脚掌被刺破，流血不止，站立不稳，对手狂笑不已。

4. 情绪至极

当打斗者的情绪达到极致时，被动挨打会变成某种发泄。此刻，在打斗现场，一定有某种促使他情绪大逆转的人或物存在，比如亲人被杀、遭受侮辱。

《醉拳 2》片尾，成龙喝了酒精，被卢惠光的腿踢得不能近身，气急之下，他直冲对手，被连踢数腿也毫不反击，反而从气势上震慑了对手。

5. 以武入哲

打斗者面对敌人的攻击时，毫不畏惧，泰然处之，虽然形式上被动挨打，但情绪和境界上已经进入宗教、艺术的层面，此时的挨打是为了起到比反击更强的效果。

《达摩祖师》片尾，达摩打倒一帮土匪，见对方反抗不休，于是他原地不动，任凭土匪的火箭射入自己身体，以至于烧毁身体，仍然原地不动。等到肉身烧焦，他又忽然现身寺中，安然地敲着木鱼。见此情景，土匪们主动放下武器，彻底臣服，土匪头就此出家了。

● 情况 2 分析

乙方进攻甲方，甲方消极闪躲，导致乙方攻击失效。此过程不存在攻防转换或延伸问题，是一次失败的攻击，甲方属于消极自保。

武侠片中，情况 2 通常发生在强者打弱者、暗杀偷袭等情节中，虽然在效果上与情况 6 接近，但在动作的功能与含义上截然不同。前者时常带有喜剧感，后者是严肃反击的前兆。

1. 面对高手，抱头逃窜

《冒险王》片尾，金城武与邹兆龙在地下打斗，对手刚出手，他吓得抱头逃窜，绕场一周，又回到对手面前。在紧张的打斗情节中设计这样一段喜剧动作，起到了调剂气氛的作用。

2. 强势所迫，急中生智

《功夫》中，阿星被斧头帮绑在架子上，眼看飞来的斧头将砍上脑袋，阿星竟瞬间撬开连锁，躲过斧头。这种设计源于阿星小偷的身份及其善于应变的小市民性格。

● 情况3分析

乙方进攻甲方，甲方出手阻挡，导致乙方攻击失效。此过程无完整的攻防转换，是乙方一次不理想的攻击，甲方属于只守不攻的消极反应。

武侠片中，这种情况的打斗通常出现在打斗一方处于被动防守地位或等待反攻的间歇期，而对方遇到这种情况往往乘胜追击，进一步展开进攻。

1. 被迫格挡

《精武英雄》片尾，陈真与藤田决战，对手一阵侧踢，力道千钧，使陈真只能边退边守（双臂格挡），毫无反攻能力，对手则越踢越猛，直到一脚踢碎木门。陈真的双臂被对手踢得麻木，一时无法还击。

2. 玩命格挡

《城市猎人》片尾，成龙与外国高手对打，对方手持两根铁棍，他手无寸铁，还扬言“没关系，拳头照打”。对手朝他身上、腿上、头上一阵狂打，都被成龙赤裸裸的双臂格挡；对手一停，成龙疼得又抓又挠。对手击打他要害没实现，只打伤他的手臂，攻击效果不理想。

3. 兵器格挡

《城市猎人》片尾，成龙与外国高手对打，对方手持两根短棍，朝他身上、腿上、头上一阵狂打，都被成龙带有双拐的双臂格挡。兴奋的成龙讽刺对手：“哈

哈，打不着，就是打不着！”于是，气急败坏的对手将棍变为三节棍，招招命中成龙后背。

4. 道具格挡

《城市猎人》片尾，成龙被外国对手持长鞭追打。他刚从桌上跳下，鞭子已经打来，于是他随手捡起一顶钢盔往头上一套，刚好挡住这一击。这种以道具防守的招式在成龙的电影中比比皆是，边逃边打也符合他平民英雄的形象。

“中性”色彩的反应

● 情况4分析

乙方进攻甲方，甲方出手迎击，导致乙方攻击与甲方迎击抵消。此过程无完整的攻防转换，只是将情况3中甲方的格挡变为迎击，积极性渐涨。

在武侠片的武打动作中，这种设计通常用于打斗者被迫出手、警告性出手或试探性出手，比如紧急救人、被迫自救、比试武功。

1. 紧急救人

武侠片中，除了常见的飞行杀人的暗器被突如其来的其他兵器空中拦截，拳脚上的较量也时常如此设计。

《一刀倾城》中，擂台比武时，被打败的对手已经投降，得胜者还使出致命攻击。紧急时刻，台下的王五出手救人，空中一脚将对方的飞腿迎击回去。

2. 显示武功

为了使对手停止攻击，但又不愿与之结仇，或不愿打伤对手，打斗者往往以迎击显示功力，警告对手作罢。

《拳霸》35 分前后，托尼为解救同乡与一群匪徒在巷子里打斗，对方拳脚相加，并以木板、什物袭击他，但他不认识这些人，也不愿结仇，于是只迎击对手，将他们推回去，或踢碎他们的武器。

3. 被迫自救

情急之下，为了保护自己的安全，又不能直接打死对手，打斗者往往先出手抵消对手的攻击。

《龙争虎斗》中，李小龙与对手比武，对手失败后拿起酒瓶刺他，李小龙转身，用一个外摆腿将对手手中的酒瓶踢掉，接着以其他招式重创对手。

《精武英雄》中，陈真与柔道馆长比武，对手一个侧踢过来，他以右直拳迎击对方脚掌，将对手打退数米之远。陈真这一拳首先是为阻击对手的重腿，保证自己不被踢中。

《力王》中，力王与泰山在铁牢里打斗，泰山要试试力王的武功，将力王一番折磨后，又一重拳打来。力王被迫一拳迎击，将泰山的拳头击碎。

以上 3 个例子中，打斗者的反击力度是逐渐递进的。《力王》中力王的迎击实际已变成反击，只不过他的迎击目的是摧毁对方攻击，但对方的拳脚同样是肉体，当力量、速度、技巧达到极致时，所谓攻防一体便是这个道理。

● 情况5 分析

乙方进攻甲方，甲方不理会，直接出手攻击乙方，结果双方都击中对方，但招式上的纠缠与转化，只是“你打你的，我打我的”。

在武侠片的动作设计中，这种情况与情况9“共击原则”相似，但仍有不同，因为甲方的攻击意识不同，情况5 中甲方不理会对手是否打中自己，而情况9 一般是被对手打中后的即时反击，前者侧重心理，后者侧重技术。

情况5 的设计通常用于一种紧急、愤怒、癫狂等极致情绪下的原始攻击，是一种失去理智的拼命。

1. 拳脚互伤

《功夫之王》中，成龙与李连杰在庙里打斗，双方为了抢夺金箍棒大打出手。当金箍棒落在二人中间时，双方紧急出手，均以直拳击中对方，各自后退几步。

2. 兵器互伤

《十面埋伏》片尾的“雪山大战”，为了小妹，刘捕头与金捕头出离愤怒，双方持刀互砍，任凭对方的刀砍在身上而不顾，只求砍中对手。顷刻间，双方身上鲜血飞溅，依旧怒吼着砍杀对手。其中一个互中造型就是：两人背靠背，以刀刺向背后，双方同时中刀。

● 情况6 分析

乙方进攻甲方，甲方巧妙闪躲，导致乙方攻击失效，结果双方互不接触，也无实质性攻防转换。

在武侠片的动作设计中，这一情况普遍用于打斗双方的一般性闪躲，但当它被刻意强调和放大时，便可渲染闪躲者打斗动作的巧妙和智慧。

1. 闪躲连击，观察破绽

《狮王争霸》中，鬼脚七与黄飞鸿在城墙下打斗，鬼脚七一阵低扫腿，连续进攻黄的下盘，黄不急不慌，一边后退闪躲，一边扬起下摆，观察对手破绽，最后顺力一脚，将鬼脚七踢了个后空翻。

2. 闪躲重击，以巧取胜①

《功夫》片尾决战，阿星面对斧头帮围攻，第一个进攻者持斧头向阿星头部挥下，阿星后撤半步，稍微移动身体，神情泰然地看着斧头从眼前落下；第二个进攻者以斧头砍向阿星肩膀，他又后退半步，看着斧头从两肩旁落下。整组闪躲动作潇洒从容，表现了阿星“决胜毫厘之间”的精妙功夫。

“积极”色彩的反应

● 情况7分析

乙方进攻甲方，甲方被击中，但以招式挣脱，导致乙方攻击失效，甲方进入对方招式内部，但有防无攻，所以不构成完整的攻防转换。

在武侠片的动作设计中，这一情况主要用于打斗者之间的招式拆解，是表现被打者处于打斗劣势时发挥擒拿技巧而化险为夷的方法。因此，这一情况在功夫片双方较技的段落中常见。

1. 擒拿

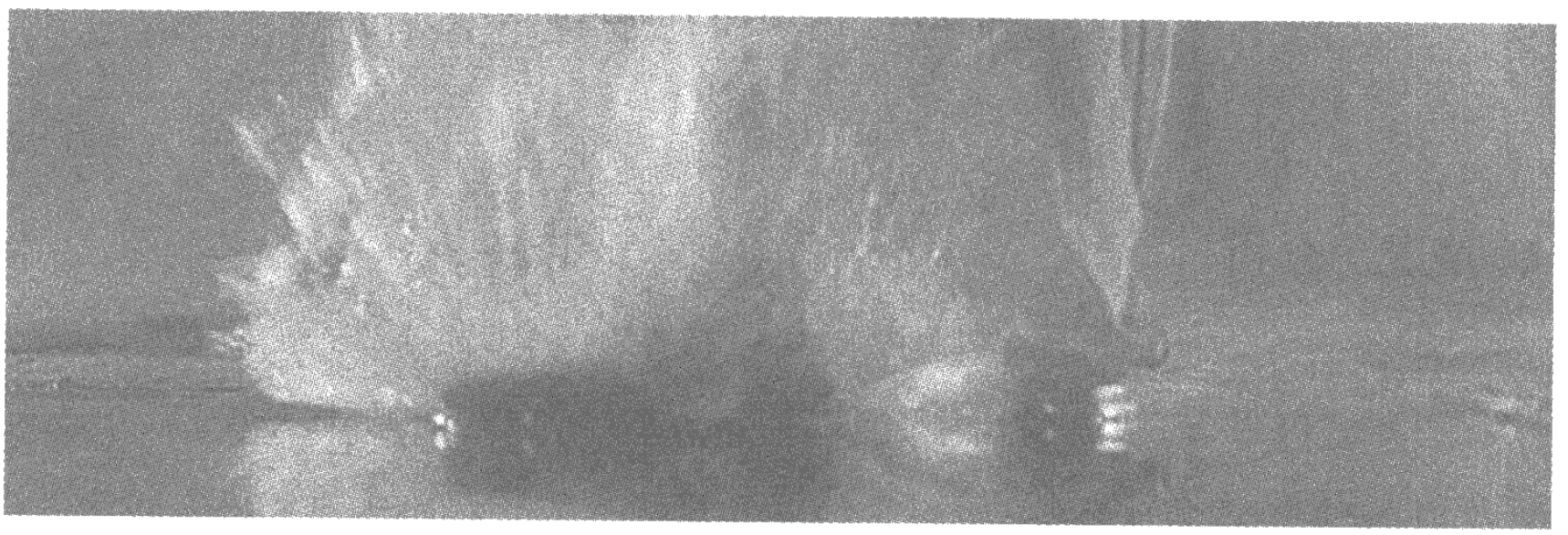
《东方秃鹰》片尾，洪金宝被元华从背后勒住脖子，动弹不得，于是他抓住

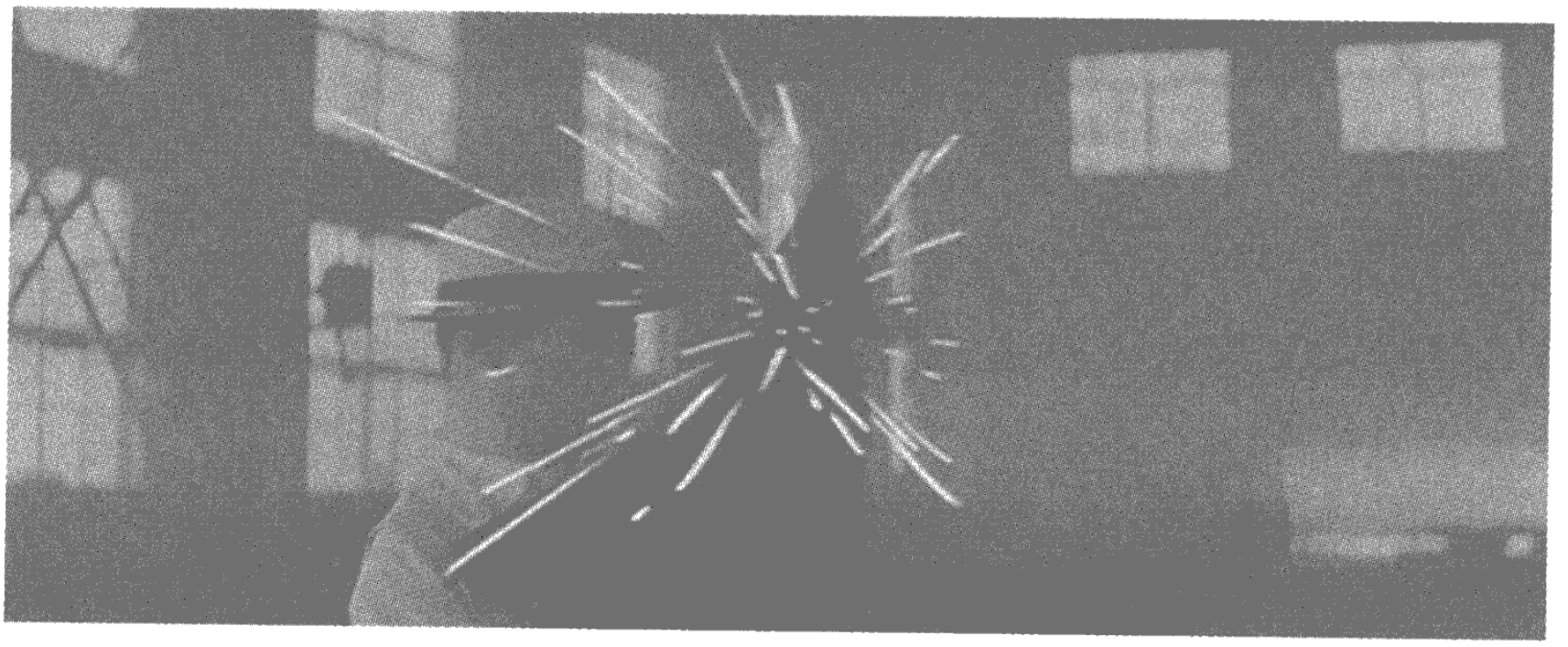
① 详细分析参见本书第三部第四章《剪辑》第二节《打斗剪辑的常用方法》之五“‘以点代面’的剪辑”。

元华一根手指，将其双手用力拉开，获得突围，其中就有双方“角力”的过程，但洪金宝只是解脱困境，而无实质性反击。

2. 兵器

《冒险王》中，李连杰与邹兆龙在仓库大战，对方开枪，一颗子弹向他射来。李连杰先用脚掀起地上水花，减弱子弹冲击力，改变子弹方向，然后又以雨伞格挡，使子弹平稳着陆，化险为夷。整套动作以慢镜头表现，将李连杰接子弹的过程表现得层次分明。





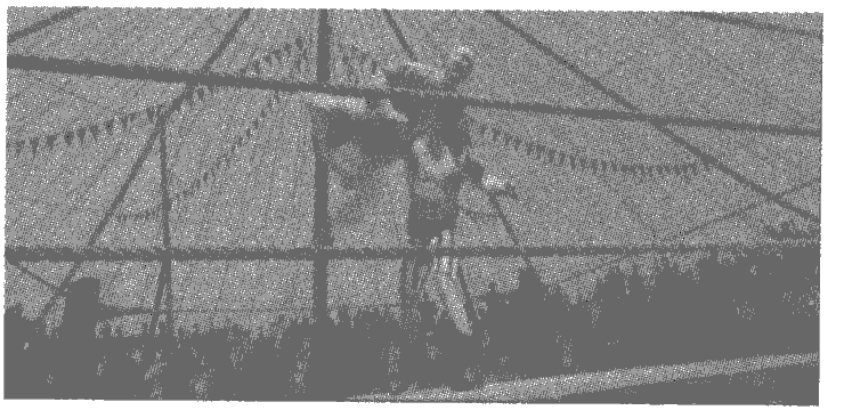
● 情况8分析

乙方进攻甲方，甲方被击中后主动进攻，将乙方攻击破解，使乙方进攻失效，甲方进入乙方招式内部，并有防有攻，构成了一轮完整的攻防转换，俗称“一回合”。

在武侠片的动作设计中，这一情况运用比较广泛，是表现被打者（甲方）从打斗的被动地位主动出击、突出重围、获得平等打斗地位的方法。

1. 徒手

《霍元甲》中，李连杰与大力士在擂台大战，对手利用强大的力量将他高高抱起，并拼命勒紧他的脖子，使他动弹不得。情急之下，他出手狠抓对手肋骨，导致对手疼痛松手。



2. 兵器

电视剧《水浒传》中，鲁智深被一帮和尚用棍牢困住，片刻后，他大吼一声，将所有棍子挣断，跳了出来。

● 情况9 分析

乙方进攻甲方，甲方被击中的同时，以“追击”进攻乙方，导致双方互中，双方有攻防转换，但甲方没有进入乙方招式内部。

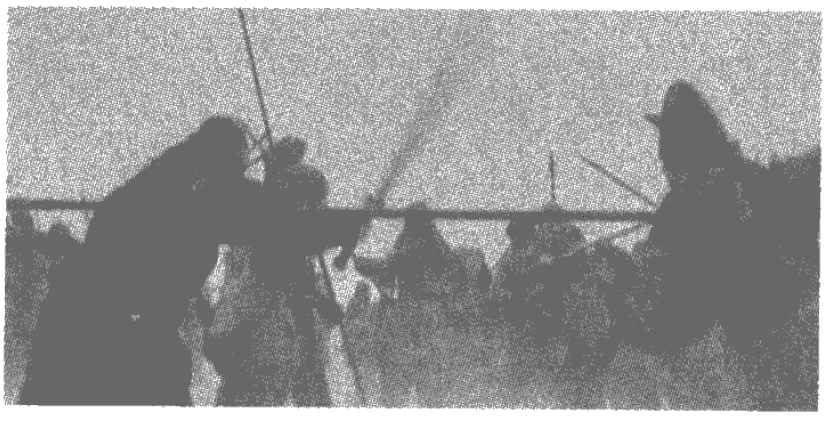
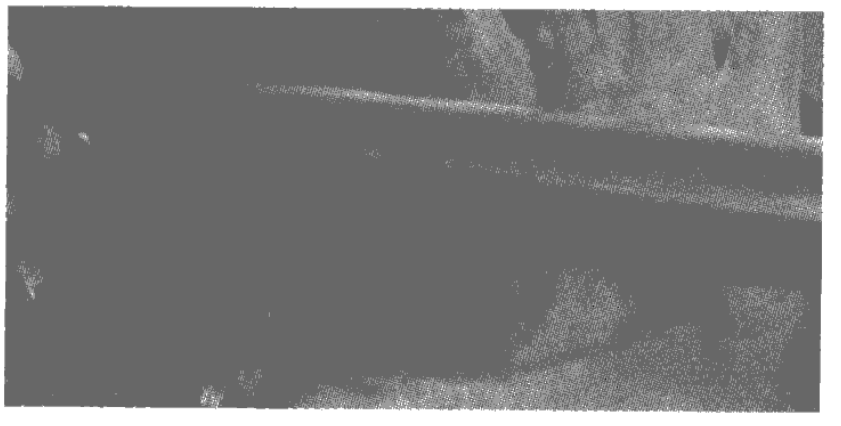
在武侠片的动作设计中，这一情况主要用来表现高手对决，也能表现被打者（甲方）在被击中的劣势下如何急中生智瞬间出手反击的方法。因此，这一情况也称为“共击原则”，在袁和平作品中十分常见。

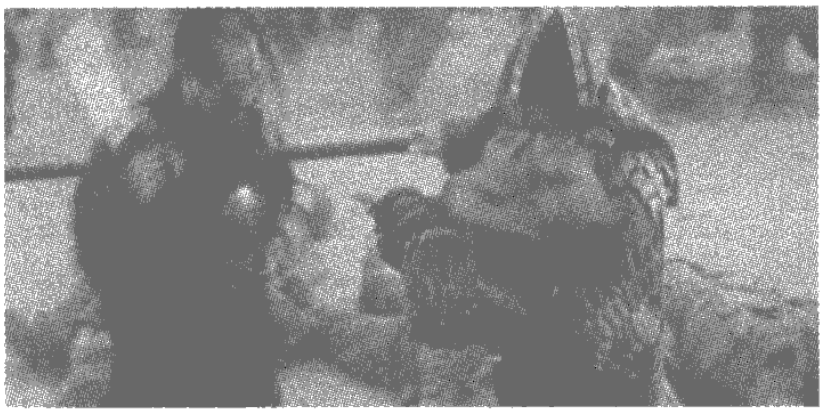
1. 徒手

《太极张三丰》片头，董天宝与同门师兄比武，被对手用石灰将眼睛迷住，被迫受到对手一拳重击。在被击退的同时，董天宝顺势凌空一脚将对手踢飞。

2. 兵器

《投名状》中，庞青云在战场上被一名官兵用长枪刺进胸膛，以致无法动弹，手里的短刀够不着对手。情急之下，他主动前靠，让枪头再刺得深一些，以此接近对手，一刀杀之。这实际上是“共击原则”在双方纠缠中的延长。



● 情况 10 分析

乙方进攻甲方，甲方主动出招破解，导致乙方攻击失效，双方有攻防转换，但甲方没有进入乙方招式内部。与情况 6 相似，此情况只需将“巧妙躲避”换为“出招化解”。

武侠片中，这一情况普遍用于打斗双方的一般性防守，但当它被刻意强调和放大表现时，可表现防守者（甲方）的打斗“技巧”和“战术”。

1. 化解连击，以逸待劳

《死亡游戏》中，比利（唐龙）与空手道高手（卡萨伐）在花园交手，对手一阵连踢，他一边后退一边以双手拍击、阻挡对手踢腿，直到对手气力减弱，他一记扫腿，将其击倒。

2. 化解重击，以勇取胜

《霍元甲》中，霍元甲与大力士擂台打斗，对方将他摔倒在地，一个扑身从天而降，准备压死他，而霍元甲原地不动，挺起膝、肘，分别对准对手的下阴和喉咙，迫使对手临阵收手。

● 情况 11 分析

乙方进攻甲方，甲方巧妙闪躲的同时还击乙方，导致乙方进攻落空，甲方还击成功，双方有攻防转换，但甲方没有进入乙方招式内部。

武侠片的动作设计，这一情况主要用来表现高手出招或高手交手时巧妙一击，也能表现被打者（甲方）后发制人的高超功夫。

1. 高手出招

《猛龙过江》片尾，李小龙与空手道大胡子对打，当对手一组踢击的最后一招（后摆腿）袭来，李小龙下蹲闪躲的同时，一记挺身直拳击中对手面门，紧接着一套组合腿法，将对手击倒。

2. 巧妙一击

《精武英雄》片尾，陈真与藤田刚决战，从室内打到院子，陈真的右臂被对手打脱臼，面对藤田再次打来的右重拳，他左上半步，低头弯腰，躲过对手迎面直拳，以右腿后蹚，踢中对手面门，将其击倒。整套“闪躲——反击”的动作以慢镜头呈现，表现了陈真败中求胜的智慧。

3. 借力打力

《功夫》中，包租公以太极拳与两位弹琴人对打，对手重拳打来，他顺势扭动身体，化解对方力道，同时借力用力，将这一拳的力气打到对面敌人身上。这是太极拳借力打力的代表招式。

● 情况 12 分析

乙方进攻甲方，甲方出手破解的同时还击乙方，导致乙方进攻落空，甲方还击成功，双方有攻防转换，甲方进入乙方招式内部。

在武侠片的动作设计中，这一情况与情况 11 类似，只是将“巧妙闪躲”变为“出招破解”，在表现高手出招和巧妙一击的同时，也能体现一种连消带打的高级技巧。

1. 反关节

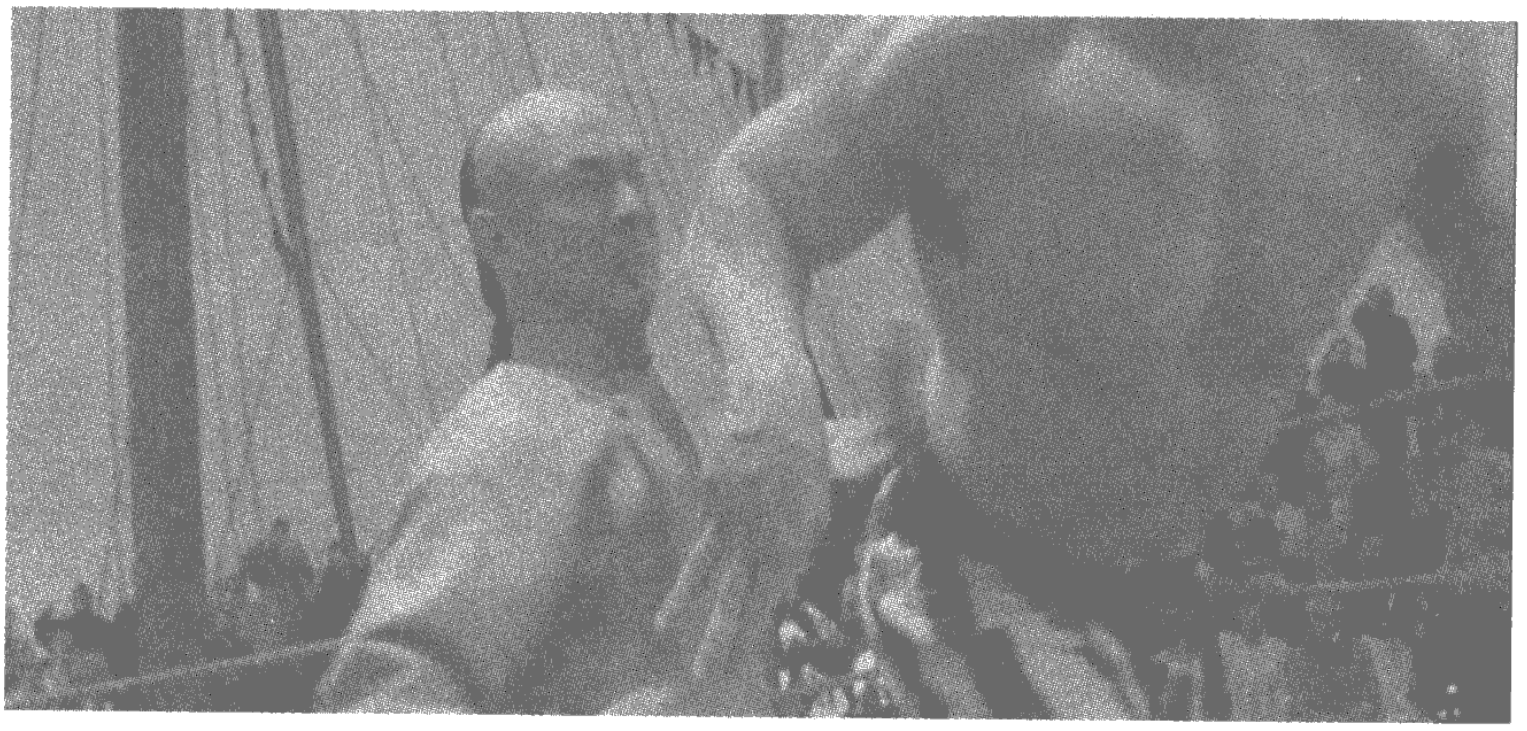
《龙行天下》中，李连杰在车场与一群黑人打斗，对手右拳打来，他以左臂一挡，化解攻击，顺势反关节一夹，使对手肘关节脱臼。

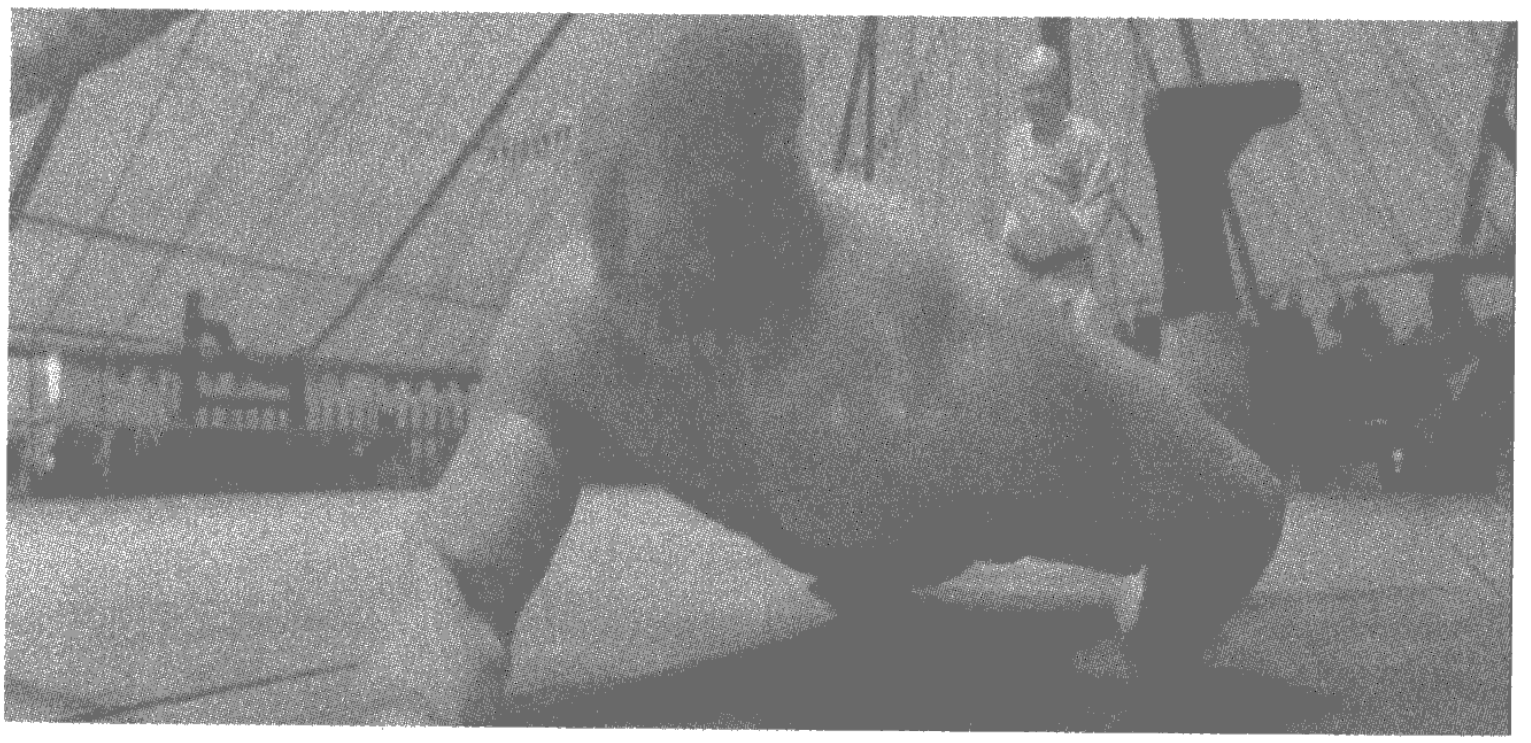
2. 连消带打

《赞先生与找钱华》中，梁家仁教卡萨伐咏春拳，以动作演示“按头翘尾”、“按尾翘头”，是典型的连消带打技法。

3. 借力用力

《霍元甲》中，霍元甲与大力士擂台打斗，对方一记重拳打来，霍顺势抓住对手拳头，同时翻腕卸力，顺力背后一掌，将对手重重摔倒在地。





● 情况 13 分析

乙方进攻甲方，甲方出手截击乙方进攻，不但导致乙方进攻落空，而且使得乙方中招，双方有攻防转换，甲方不进入乙方招式内部。

在武侠片的动作设计中，这一情况用来展现高水平对打，比如动作的力度、速度和技巧。

1. 拳法

《精武英雄》片尾，藤田与陈真打斗，陈真一记右摆拳打来，藤田不躲闪，而是以一记右直拳打中陈真右臂肩关节，双方相对力量叠加一起，使得这一拳打掉了陈真的右臂。

2. 摔法

《败家仔》中洪金宝教元彪咏春拳，双方一阵打斗后，元彪原地起跳，以腾空后摆腿向洪金宝打来，洪趁元身体悬空之际，前冲扛摔，将其撞翻在地。

3. 腿法

《猛龙过江》片尾，李小龙与空手道、跆拳道高手对打。对手腿刚起，他的侧踢已经命中对手面门，将对手击倒在进攻的“半路”。

● 综合运用

抛开现实格斗不讲，功夫片中的高手过招，攻防转换往往是交替搭配而错

综复杂的。从乙方攻击甲方的招式受到阻碍开始，双方将围绕摆脱“中招”状态（甲方意图）和“维持”中招状态（乙方意图）持续纠缠，甲方的态势也会在一个回合内发生多次转换，时而倾向于“攻”，时而倾向于“防”。在此过程中，双方攻防心理将逐步升级，无论甲方还是乙方，都企图使零星的攻击变成全面的敞开式攻击，使对方偶尔的防守变成长久的防守，进而彻底击倒对方。

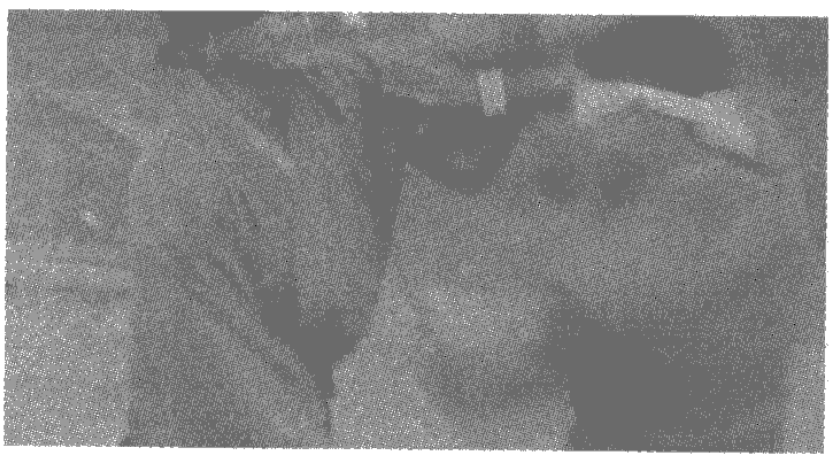
于是，双方的招式不断发生交错和拉扯，功夫片的魅力便得以彰显。

▲ 案例分析——

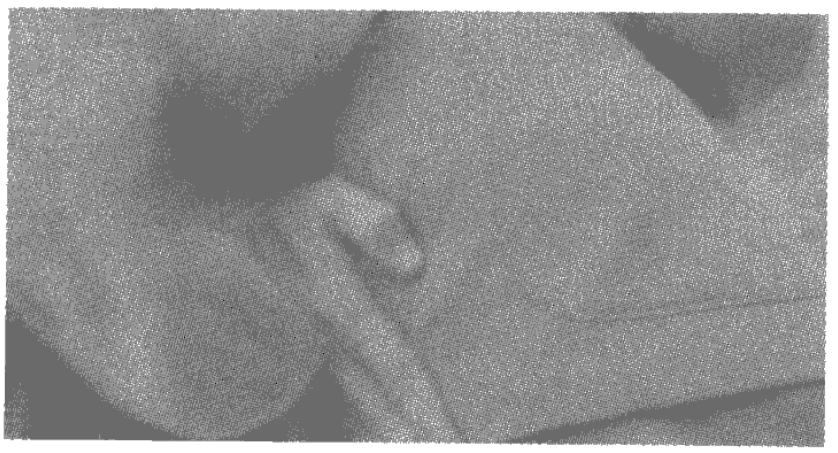
陈真决斗船越

《精武英雄》中船越龙夫（仓田保昭饰）与陈真（李连杰饰）的打斗段落，攻防关系在一个回合内多次转换。

以李连杰为甲方，李连杰抓住仓田保昭攻击上来的左臂（情况12），欲转身夹肩摔（防变攻）。仓田保昭判明李连杰的招式动机，此时他已经中招。

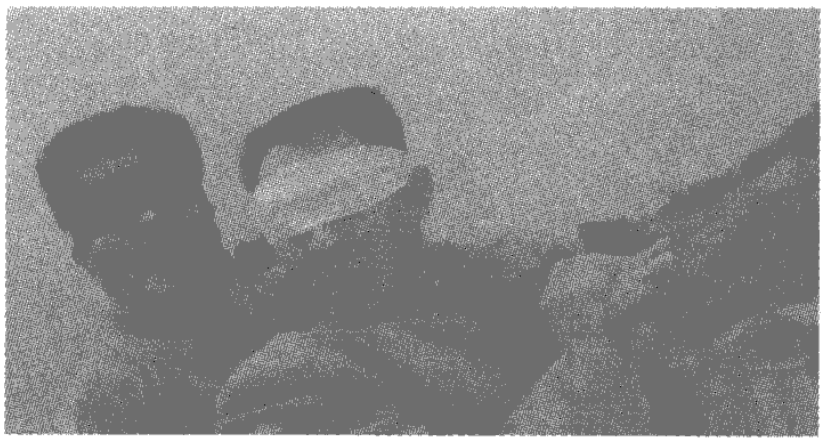
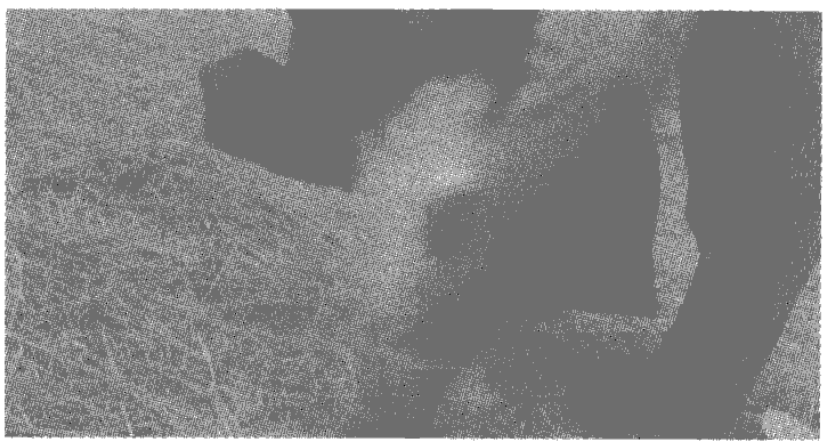


李连杰欲用腰力为支点将对方扛起。于是，仓田保昭用右手把李连杰后翘的臀部往回推（攻变防），想就此挣脱（情况7）。



李连杰也判明了他的动机，于是越发用力顶，仓田保昭又可能被摔翻（防变攻）。于是，仓田保昭改攻李连杰腿部，将其踢倒，从而自己得到挣脱（情况

8)。李连杰在后摔的同时后踢仓田保昭的头部(情况9)。

小结:

这组打斗动作囊括了表中的第7、8、9和第12种情况,在每种情况中都能看到攻防关系的偏移。通过这种纠缠,观众能看到打斗双方心理和智慧的比拼。这正是“进入招式内部”,是动作设计最原始的“戏”。

● 中招:动作设计的质感

一般而言,无论现实打斗还是电影打斗,双方即使武功接近,也会因各自情绪、身体、战术、环境等原因相互“中招”。从根本看,“中招”是打斗活动的“绝对误差”,是动作设计的首要质感。

从战术上讲,“中招”可以逐步实现攻防转换,可以试探对方,寻找破绽,也可以暗藏兵器,陷害对手。

从艺术上讲,“中招”可以是英雄救美的无畏,可以是情绪极致的冲动,也可以是传达哲学思想的“行为艺术”。

因此,“中招”是表现动作设计的技术逻辑与人物性格的窗口。

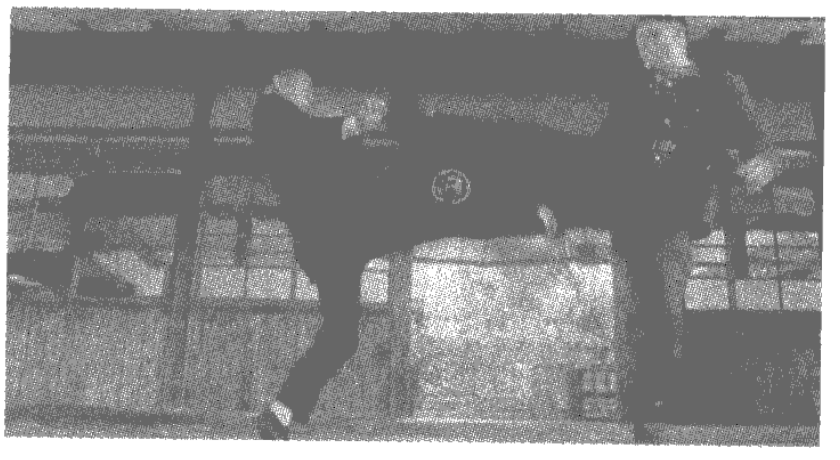
袁和平："中招"是决战的核心逻辑

袁和平的动作设计大多属于表中的"积极栏"（情况 7、9、13），即善于挖掘招式内部逻辑，因此他的动作有板有眼，攻防逻辑严密，而"中招"也往往是决战段落的转折动作。

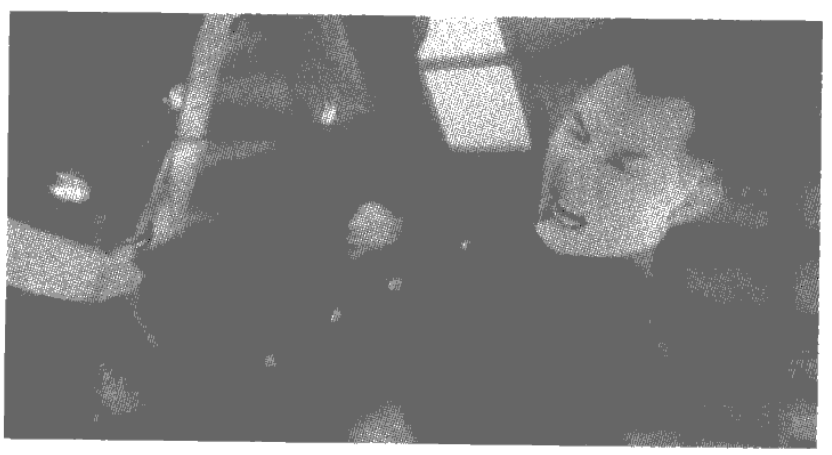
《精武英雄》决战，陈真击倒藤田，大致分 3 步：

第一步：通过自己不断"中招"（被打晕片刻、胳膊脱臼），找出藤田的要害（腋窝、眼角、咽喉）和破绽（腿长、动作慢、下盘虚）。

第二步：主动连击藤田要害和破绽，使之疲于防守。



第三步：陆续使藤田"中招"，逐渐变成敞开式攻击，最终"以其人之道还治其人之身"，击倒对方。

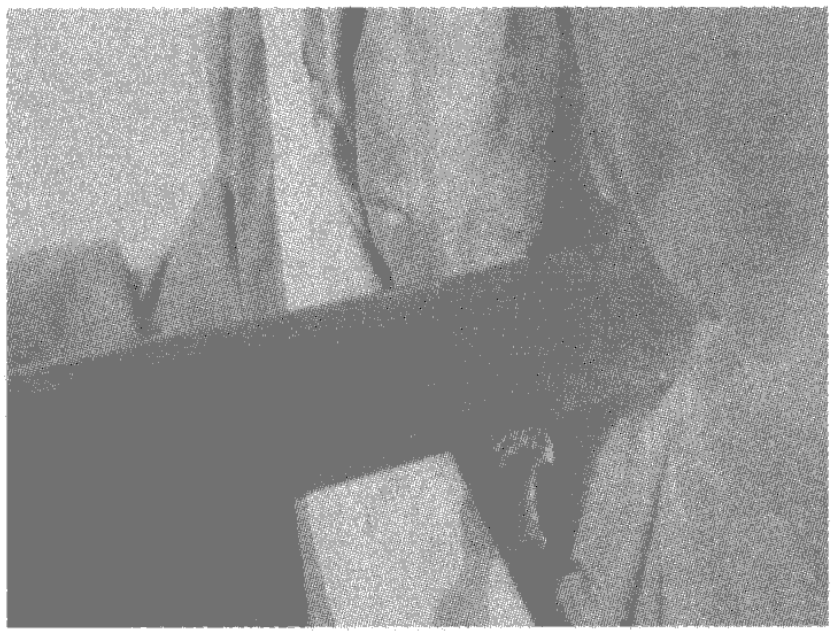


相对于袁和平"格斗为本"的动作风格，程小东和元奎的动作设计则倾向于对攻防招式之外的开发。

程小东：无逻辑“中招”

程小东的动作设计，“中招”往往突然发生，较少清晰地交代打斗招式的内部逻辑，而是追求“大而化之”的意境。

《新龙门客栈》片尾，梁家辉、林青霞、张曼玉、甄子丹沙漠大战，主要以大全景、远景的长镜头横移拍摄4人剑战的气氛，在需要交代人物中招或牺牲时先后插入3个特写，毫无铺垫地让3人相继中剑。



因此，程小东的动作设计类似于双人自舞（情况2、3、4），打斗双方动作很多，招式相撞，但不发生实质性的攻防转换，也没有针对性的招式，以纯粹的武之舞为卖点。这种创作风格源于程小东对动作美感和武侠意境的热衷。

元奎：外部环境引起“中招”①

元奎的动作设计总是迷恋于某种连攻，甲方连攻，乙方转换的原因很模糊。观众看不到转换的过程与纠缠，所以元奎动作中攻防转换的原因通常由故事情节代劳。这就属于非打斗情节的介入，通过环境、道具、对白等外围因素“接管”打斗内部的逻辑。

《中南海保镖》最后一场戏，邹兆龙在戏中擅长腿功，连攻李连杰时，李连杰一味躲挡。因为房间充满煤气，为了抢水龙头，邹兆龙不便再腿攻，由此变成李连杰用拳法和擒拿等耗费体力较小的动作连攻邹兆龙。

---

① 详细论述参见本书第三部《动作导演基本方法》第四章《剪辑》。

第二节　打斗“三招论”

与一部电影剧作情节的起承转合类似，武侠片的动作场面也有其开打、僵持、转折、结局四部曲。动作导演在设计一段武打动作时，首先需要抓住这场戏的脉络，这样才能提纲挈领地把握好打斗情节的内在节奏。

第一招：开打

很多传统武侠片的打斗起因十分模糊，有时直接以对白挑起，比如“我看你不顺眼”、“光天化日之下，竟敢调戏良家妇女”，也有的粗鲁地交代一个原因，比如“拦路抢劫”、“对方一句口误”等。严格地说，好的武侠片不会如此怠慢开打的理由。

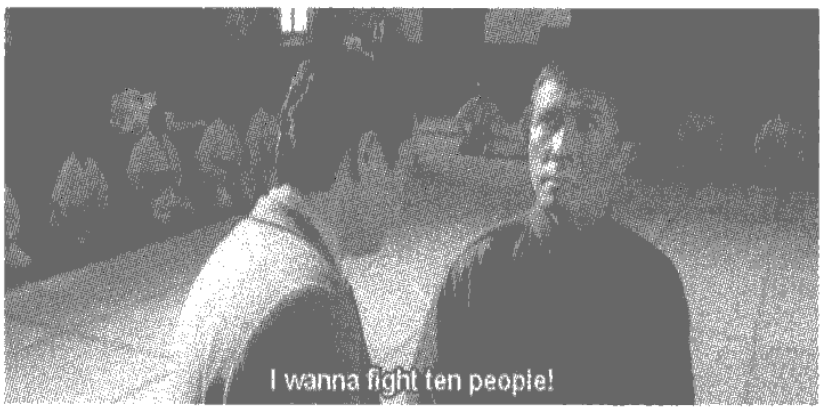
一场打斗的起始，是由文戏转为打戏的切口，是一段打斗的基本依据，所以至关重要。开打理由不同，人物情绪就不同，进而导致人物的动作和目的不同，

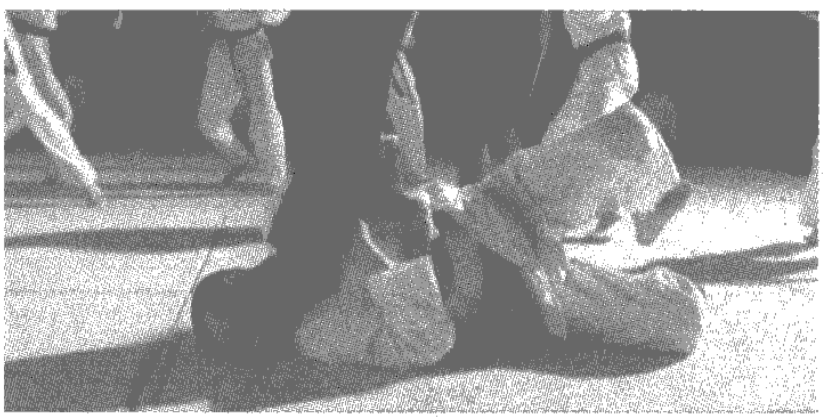
最后影响到视听语言的不同。这是一条由人物性格与规定情境发出的因果链。

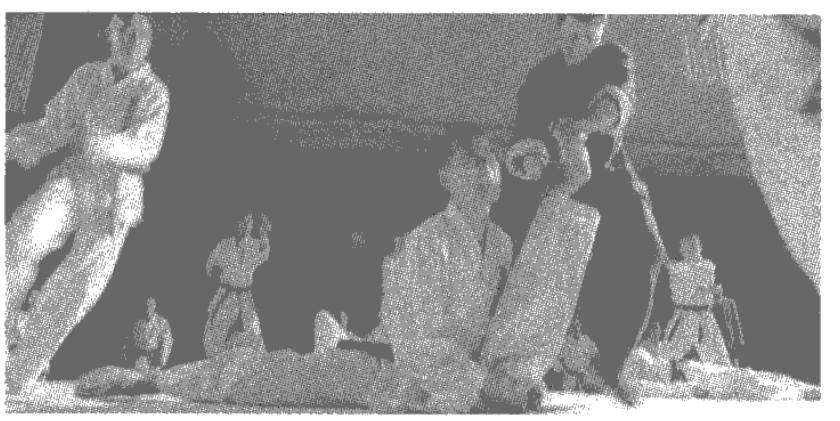
影片《叶问》的主角叶问(甄子丹饰)在不同时期的3次出手情况如下:

第一次:叶问与拳师闭门切磋,这是纯粹武学上的交流,双方友好和气,叶问一脸轻松。作为一代宗师,又有地主之谊,叶问等对方先出手。

第二次:叶问在日本军营挑战10名打手。眼睁睁看着同胞被日本人杀害,忍无可忍的叶问主动挑战10名日本打手。面对围攻,他主动出手,招招致命,击头、断腿、折腕,打出野蛮的动作。







第三次:土匪(樊少皇饰)抢劫棉花厂,蛮横无理,欺压穷人。面对一群悍匪,叶问主动出手,一脸严肃,以最快的打法平息这场争斗。

第二招：转折

在武侠片的打斗中，当打斗双方进入僵持阶段时，就意味着正义方正在探寻对手的弱点（包括寻找环境、道具的可利用之处），此刻观众期待随时可能出现的转折。

一般而言，僵持的打斗过程会对对手的破绽和自己的优势逐步进行暗示，在正义方的视角带动下，让观众一点点读懂打败对手的要领。于是，最终我们的英雄不负众望，向对手发出“关键一击”，整个打斗情节发生转折，人物关系也开始倾向一方。因此，对“关键一击”的设计，往往需要从以下因素考虑：人物前史、性格、特长、情绪、观念以及打斗现场的环境、道具，甚至高人指点。其相应视听语言也多为特写、慢动作、重复剪辑、震撼音效。

《赞先生与找钱华》大决战，洪金宝、卡萨伐大战冯克安，长达 10 分钟的僵持，从室内到室外，一片狼藉，双方都有互中，眼看洪金宝、卡萨伐即将失败，对手用一招螳螂锁扣将卡萨伐的双手擒住，使其动弹不得。受伤的洪金宝急中生智，拿起一根针刺中卡的背部（特写、慢动作），卡即刻使出了咏春“惊劲”（特写、慢动作），第一次打倒对手（冯克安慢动作后倒）。打斗情节就此逐渐转换为卡、洪一方的胜利。

其实,“针刺背部”的转折点在影片前部已有交代,卡萨伐与洪金宝练功时,洪金宝也擒住卡萨伐的双手,师父梁赞(梁家仁饰)就以此演示过咏春“惊劲”原理,手法和效果类同。因此,在结局打斗中,这一情景巧妙再现,是高明的设计。

第三招:收官

一场打斗的收官动作需要交代对手最终的结局,因此一般会对此关键动作进行强调和放大。它应该是力量、情绪的结合,以慢动作表现,击打方式可以是拳脚等身体攻击力较强的器官,击打对象的部位一般为要害部位,比如喉咙、眼睛、脖子、太阳穴、心脏、腹部、下阴等。

根据不同人物性格,影片中的角色应采取不同的攻击方式和部位。一般来说,英雄侠客即使杀死对手,也只会凭借实力或智慧取胜,因此下阴、眼睛等部位,不到仇恨至极,绝不攻击。

《碧血蓝天》中,反派连凯在监狱中打败一群外国杀手,在狭小的空间里,对手拿着短刺要置他于死地,为了“不被对手杀死,他必须先杀死对手”(连凯对白)。于是,连凯出手极为狠毒,招招制敌,劈喉、踢裆、插眼、折腕等毒辣招式应有尽有。在杀死最后一个对手时,他骑在对手背上,双手将其脖子拧断。该动作以慢动作、特写加骨头断裂的音效表现,十分震撼。

该片大决战,赵文卓打败连凯的最后一招,影片用了40秒、24个镜头加以表现:赵举起连凯愤怒前冲,一直冲到楼梯口,将其扔下楼,同时空中追踢一脚,命中其喉管;连凯坠楼,落入水池,当场毙命。整组动作配以慢动作和夸张音效,赵的大吼及连凯喉管中招的破裂声,再加上碎玻璃声和赵摔在楼台上的声音,使得他最后竭尽全力的一击力达千钧。

第三节 “多对多”与“一对多”的打斗①

一、多人对多人的打斗

在多对多的打斗中,临时演员被配成对,按照以前训练中学过的打斗知识表演人们所熟悉的双人对打套路。如果临时演员以前没有接受过训练,他们就被安排做相互绕圈移动,不时地挥臂和踢腿,以此来表明向对方发起挑战的企图。

在这种情况下,多对多的打斗毫无章法可言,整个打斗看上去只是一场快

① 引自[美]C. D. 雷德著、皇甫一川译《没有打斗的打斗:电影中的打斗动作设计》,有改动。

速的混战。不过，这是假定观众只把注意力集中在主角身上，无论这些主角是否出现在场面中。这样处理也许逼真，但是如果动作设计想要做得尽善尽美，他就该花时间教给那些未受过训练的临时演员一些简单的打斗技巧，使他们在绕圈移动时可以反复地应用。

在多对多的打斗中如果有主角出现，这些主角要么与一个对手打，要么与几个对手打。如果主角技艺出众，这个打斗场面就会很讨巧，因为观众会把目光集中在主角身上，而不会去注意背景如何。

多对多的打斗对一个演员的打斗技能来说是一种考验，因为他必须一面对付几个对手中的某一个，同时又要让观众感觉到他也并没有忽略其他对手的存在。动作设计可以在不破坏或者不影响打斗节奏的前提下让几个进攻者站在主角未加防备的那几面，以实现这一意图。

二、一人对多人的打斗

一对多的打斗要求表演者双方都受过良好的打斗训练，而进攻者要么对时间把握得很好，要么就很勇敢。在一对多的打斗中，演员对每一次进攻都必须毫不犹豫地作出反应，而这种要求很容易使演员鲁莽行事。因此，替身演员必须非常及时地应付袭来的拳脚，否则自己就会受伤。

美国电影采用一种简化了的一对多的打斗，即每次每个进攻者只对付一个人。目前，几乎只有中国电影中使用了一对多的打斗中很有难度的方法，即每个对手必须从容地面对几方进攻。

在李小龙的第二部影片《精武门》中，他首次在一个不间断的移摄镜头里一个人对付9个进攻者，看上去十分逼真。事实上它可能不仅是逼真，因为在整个打斗过程中，有几个进攻者已经被打晕了。

经过剪辑技术的处理，影片中的一对多的打斗就会变得更加好看。导演可以通过先拍摄一系列每个进攻者被打中的特写镜头，然后再把它们剪辑到主镜头(Master Shot)中去。

对一名动作导演来说，真正的挑战是在一个镜头内完成一对多的打斗，而不是依靠摄影机角度的变化和特写镜头。过分依靠剪辑技巧的一对多的打斗不过是一种平庸的表现。一个充满激情的动作导演通常宁愿展示武打艺术技能，而不愿依赖于使用摄影机制造幻觉的那些方法。

第三章　摄影

从电影动作本性看，武侠电影的动作场面可谓动作特性的集大成者。与其他类型电影比较，武侠电影的摄影创作更具动作性。这至少包括两大方面：一是拍摄对象的动作性，就是运动者、打斗者的动作；二是画面给观众的动势效应，这是存在于观众心里的动感。

美国电影学者大卫·鲍德维尔曾说："香港动作片的摄影技巧不是用以取代肉体动作，而是将之强调，因此镜头会拉近，展示打斗的细节。"①在中国武侠功夫片的动作场面中，摄影机位的安排和拍摄角度首先以如实反映动作特色、还原动作设计初衷为宗旨。

第一节　景别

摄影机原地（Camera Position）不动，中途不换镜头所摄取的固定画面，通常称为"固定镜头"。这种画面范围在武侠片的动作设计中大致分为大远景、远景、中远景、全景、中景、近景、特写几种类型。

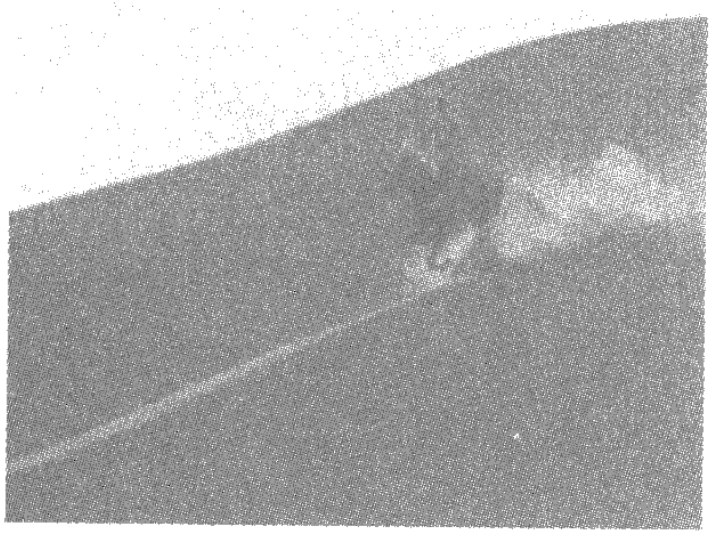
一、大远景

大远景（Big Long Shot，or Very Long Shot）主要用于交代动作场面的空间环境以及武打动作的整体氛围。它时常用于地势开阔、场面宏大的动作场面的开始或结尾，以此表达大军压境、大军撤退等含义，其象征性重于写实性。

---

① ［美］大卫·鲍德维尔：《动作的美学：功夫、枪战与电影表现力》，载《光影缤纷五十年》，香港电影节1997年特刊，第76页。

《双旗镇刀客》片首，孩哥骑马奔腾于沙漠之中，大远景不但交代了西部风貌，也将浩瀚广阔的沙漠与孩哥天真烂漫的形象融在一起，相得益彰，为发生在这片神秘沙漠中的侠客故事交代了最初的环境氛围。



美国西部片也常用这种大远景，人在其中，显得渺小，凸显了人物的生存状态。假如主体人物是仗剑行侠的英雄，则更显几分豪气；相反，如果主体人物形容枯槁，如散兵游勇，就更显其庸庸碌碌、前途茫茫。

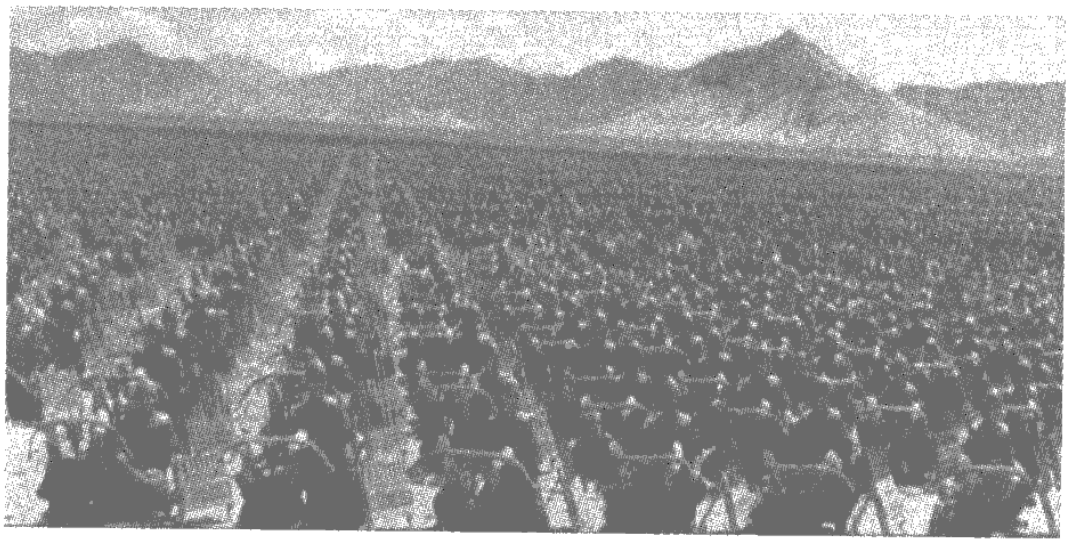
《天地英雄》中，校尉李（姜文饰）带领的驼队在茫茫沙漠中蹒跚前行，大反派（王学圻饰）带领的强盗队伍一路追杀。几个大远景的交代将一弱一强的势力加以对比，为即将开战的情节加剧了紧张气氛。

因此，大远景中的人物主体有以下特性：强者更强，弱者更弱。另外，万马奔腾、声势浩大的场面出现在大远景中，也能传达一种“人定胜天”的气势。

二、远景

与大远景相比，虽然远景（Long Shot）也主要用于交代空间环境以及动作气氛，但它更接近打斗者，表现的内容更加真实，动作的整体面貌也较为清晰明确。

1. 在武侠电影的动作设计中，远景主要与大远景配合使用，以强调打斗者实力的强大以及兵临城下的迫近感



《英雄》中，秦军以箭阵攻打赵国，其军队拉弓射

箭的动作均以远景表现，队伍充满画面四角，并以几个相似的固定镜头并列剪接，使秦军箭阵的威力和强势显得更加突出。

2. 正如本书原理部分所讲，画面、镜头、动作的含义主要依据具体的人物与情境，在不同的人物性格与规定情境中，远景也能为角色赋予一种意在言外的心理情绪

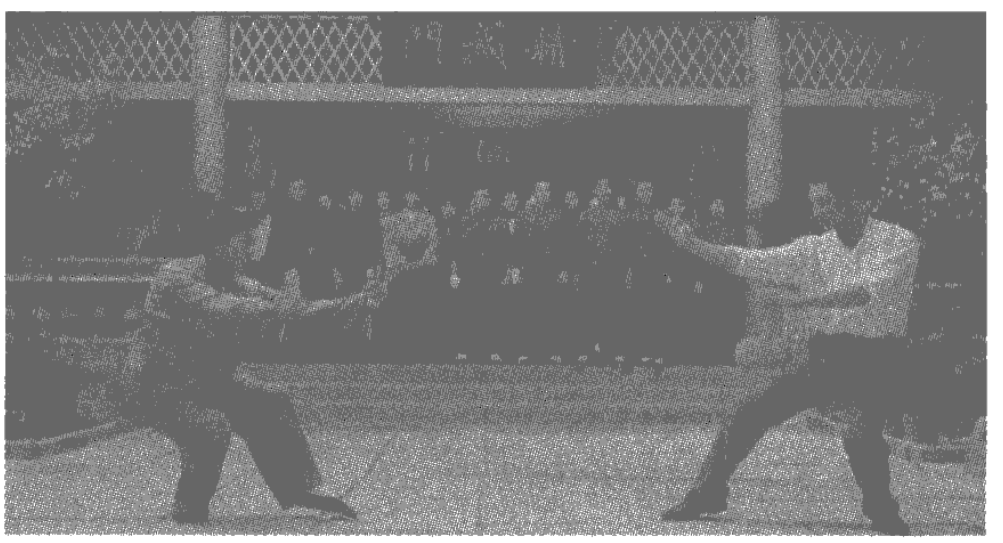
《卧虎藏龙》中，俞秀莲与深夜偷剑的玉娇龙在院子里展开激战，一场交手过后，玉娇龙偷剑成功，飞上房顶，逃之夭夭，只留俞秀莲一人站在院子中央。此刻，一个俯拍的远景将形单影只的俞秀莲置于画面最深处，四周围墙耸立，既像一口黑锅，也像一口老井，使她深陷其中。空荡荡的院子正是俞秀莲失去青冥剑（代表恋人李慕白）后失落心情的暗示。

三、全景

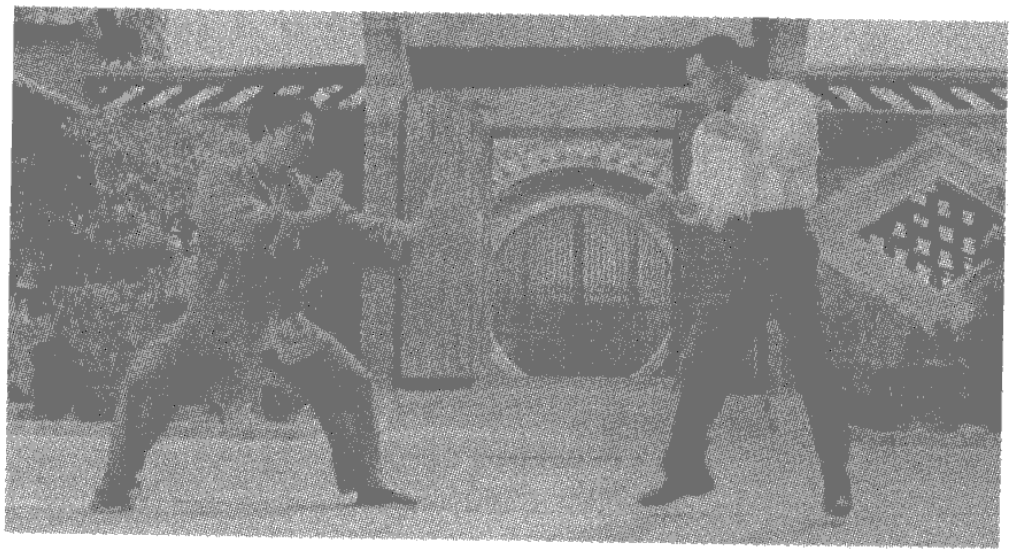
全景（Full Shot）摄取的距离与大小主要依据拍摄对象的完整与否而定。这里的“全”，就是指拍摄对象外形的全部。

在武侠片的动作场面中，全景是表现打斗者武打动作整体状态的最佳画面。当打斗双方进入临战状态时，其身体四肢都会迅速作出调整，表现出一系列动作亮相，比如格斗准备、抽刀准备、挪步站位、调息运气等。这些全身的动作都需要用全景来展现其运动方向与情绪变化，尤其对作为全身运动、讲究内外双修的中国武术，全景式表现的意义更为重要。

《精武英雄》中，陈真与霍廷恩比武，双方开打前都有标志性亮相：先是霍廷恩以霍家拳虚步亮掌，全景展现其步形、腰马、手形的状态，以告知观众他以霍家拳格斗；陈真也以类似招式亮相，全景展现他也以



霍家拳格斗。后来，当陈真受辱，准备放手相搏时，他改变战术，以西洋拳击亮相，全景镜头表现了他与霍家拳截然不同的身形步法，将陈真此刻的情绪与其代表的新思想进行了立体式的展示。



在此，全景镜头为双方比武时的拳路变化以及完整的打斗风格作了不可或缺的表现。另外，在打斗过程中，如果以打斗双方为拍摄对象，运动中的全景可以同时展现处于胶着状态的双方，将其攻防转换、闪转腾挪、力量僵持等战术情节完整呈现。因此，对于打斗内部情节来说，全景与很多格斗比赛的转播类似，具有一种纪录意义。

四、中景

中景（Medium Shot）也称“半身”，其画面范围上至头顶，下至腰部，或下至膝部。这种画面主要是介绍人物本身的形体特征。

在武侠片的动作设计中，中景时常用作两种情况：

1. 全景与特写的过渡画面，用于介绍打斗双方上肢在攻防转换瞬间的招式变化

《杀破狼》中，吴京与甄子丹展开巷战，双方一脚未出，仅凭上肢的匕首与短棍较量。狭窄环境和短兵相接决定了这场打斗主要以双手互搏为主。因此，大量的中景用于表现二人激战中的上肢动作，尤其是一方兵器进入对方身体中线时，中景对动作变化的清晰展现以及对人物情绪的瞬间抓拍极为写实。

另外，中国南拳打斗风格以上肢运动为主，这在一定程度上影响了南派功夫电影的动作设计风格。为了清晰展现这一拳派的武术特点，中景自然成为其打斗中运用较多的景别。

2. 以中景的慢镜头表现打斗者上肢被打后的身体及情绪反应

《杀破狼》中，吴京与甄子丹展开巷战，甄利用吴奋力刺刀的破绽，一棍点

击其腋下,中景跟随甄子丹伸出的棍,横移至吴京中招后马失前蹄的踉跄,整套动作真实而震撼。片尾,甄子丹与洪金宝决战,双方互中,分别以中景和慢镜头表现甄头部中拳后歪着脑袋向后趔趄的上体变化,又以同样景别镜头表现洪朝相对方向的上体后退。对列的中景镜头强化了这一共击的力度和情绪。

因此,中景是打斗场面中最贴近观众感情的画面,不但能让观众看清打斗者的击打与被打状态,也能不带夸张地展示打斗者的细节反应。

五、近景

近景(Semi Close)多用来介绍打斗者的上半身,上至头部,下至胸部。

在武侠片的武打场面中,近景时常用来表现打斗人物的表情与对白。用近景强调某一打斗人物是一种十分集中和有力的方法,能使人物的心理情绪被清晰地揭示出来。

从含义上看,近景是一种更接近人生,甚至是强调人生的画面。因此,在强调人物重要的对白或表情动作时,均可采用近景摄取人像。

1. 表现打斗者情绪变化,酝酿打斗内力

《龙争虎斗》中,李小龙与石坚决战,石坚的铁爪数次抓破李小龙的胸、脸、腹,以致李小龙每次还击前均露出暴怒的神情。近景对其表情神态的清晰表现(慢动作),为李小龙的反击运足了情绪内力。

2. 表现打斗者戏剧对白,转折或点题

《功夫》中,阿星与火云邪神决战,一阵拳击后,阿星锁住了邪神双臂,双方瞬间僵持。邪神说:"子弹我也抓得住。"此时以中景表现其自大神态以及瞬间张嘴嚎哭的痛苦表情(他说话时,阿星踩了他的脚趾)。这里的近景不但表现了邪神的对白,也侧面表现了阿星解围的巧胜。同样,在该段打斗结尾,邪神大败,问阿星:"你使的是什么武功?"阿星(近景):"想学啊,我教你。"在此,阿星点题的对白、

庄重的神情和背景的太阳，用近景很好地结合起来。

3. 展现打斗兵器的外形特征

《十八般武艺》片尾，刘家良与刘家荣打斗，依次运用了大刀、长枪、双钩、叉等多种兵器，打斗者每换一种兵器均以近景表现，为其打斗特点的展示作了说明。

六、特写

特写（Close Shot）主要是摄取人物动作、兵器的一部分。就打斗者来说，头、手、脚、肩、胯都行；就打斗兵器来说，刀、剑、枪、镖皆可。

在武侠片的动作设计中，特写常与慢镜头合用，强调某一特殊的招式、技法、表情或反应。它能使影片的武打场面变得惊心动魄、真实细腻、富有层次。在袁和平、刘家良、洪金宝的功夫片打斗中，特写的普遍运用使动作场面带有一种“功夫教学”的意义。

另外，被特写选中的动作与神情往往极为重要，打斗过程中适当穿插特写会使观众更清楚地了解打斗情节的进展，为最终的效果与结局的产生提供动作上的逻辑。

1. 解析攻防转换的招式细节，营造打斗内部情节①

《功夫》片尾，阿星与斧头帮打斗，当第一个打手向他挥下斧头时，阿星只稍微移动身体（脚的特写，步法改变），泰然地看着斧头从眼前落下。在此，袁和平用特写加慢动作表现了这一闪躲的发力点，即步法。这也是整个动作的源头和依据。打手砍来的斧头极快，阿星的移动很小，这种动、静的对比为观众造成一种阿星“挨打”的悬念。后来，通过对步法的强调，导演解除了观众对阿星的紧张情绪，阿星转危为安，且巧妙反击，表明他的眼疾身快和武功高深。

2. 表现击打瞬间的反应，渲染动作的破坏性

《唐山大兄》片尾，李小龙飞起一脚踢中韩英杰面部。这一动作用了全景——特写——全景3个镜头加以表现，中间的特写慢动作将韩遭受重击时的痛苦表情渲染得十分有力，为其后被李小龙击败做了铺垫。

3. 特写叠加，突出人物的手眼身法步，强调其威武形象

---

①详细分析参见本书第三部第四章《剪辑》第二节《打斗剪辑的常用方法》之五“‘以点代面’的剪辑”。

《夺标》中,安勇(徐向东饰)出场,一系列手、脚、胡子的特写(慢动作),配以震撼音乐,将这位鹰爪王的高深武功强调得无以复加。

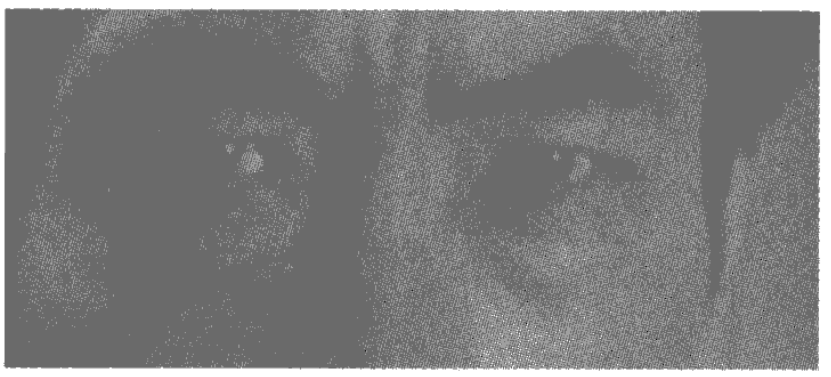
七、大特写

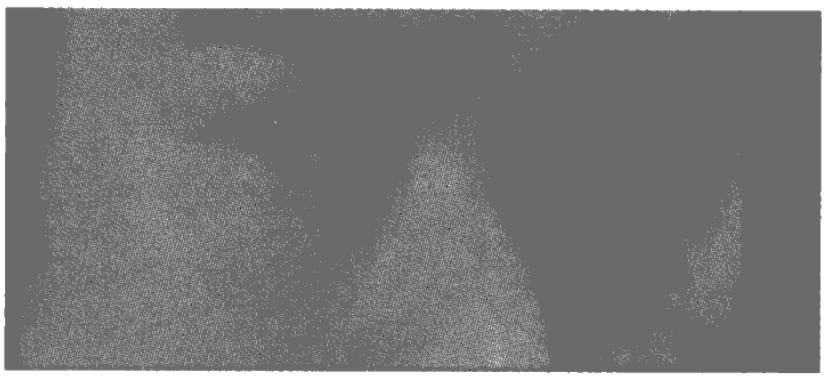
大特写(Big Close up)比特写更具体,也更接近拍摄对象。在武侠电影的动作设计中,大特写多用来表现打斗情节中戏剧性强烈或具有重要含义的细节。

1. 表现开打前的眼神,渲染紧张气氛

很多经典时期的武侠功夫片,在正邪人物决战前的对峙中,多以对切式的眼睛大特写强调双方内心仇恨和必胜决心。

《唐山大兄》片尾,李小龙与韩英杰对峙,双方都以敏锐的眼神注视对手。李小龙炯炯有神的眼睛带有强烈自信,而韩英杰微微颤动的眼睛带有一丝阴险和胆怯。两个大特写对切,传达出二人开打前的心理交锋。





2. 表现打斗中的伤势,创新打斗情节

《精武英雄》片尾,陈真将藤田刚的眼角踢破,血流不止,但藤田的攻击力越来越强,硬打硬拼,陈真不是对手。于是,陈真仔细观看藤田刚眼角的流血情况,当血流入藤田刚眼睛导致其瞬间眨眼,他便突然进攻。这段打斗情节以藤田刚眼角的闪烁(大特写)折射出陈真准备出手的内心变化,表现了陈真"集中力量打弱点"的战术智慧。

一般来说,大特写应与前后画面的比例相匹配,时常穿插于全景或中景之间,一方面为了营造特殊效果、加深印象,另一方面也为其提供相应的空间位置。

第二节　运动镜头

运动镜头就是摄影机在做不同方向的移动,包括内部焦点的运动、摄取画面的运动。在武侠电影的动作设计中,运动镜头与动作场面相结合,可产生不

同效果。

一、推前

推前就是摄影机面向拍摄对象的推近，按其性质可分为两种方式：一是用轨道（Track in）、摇臂、手提等方式将摄影机器向拍摄物推近；二是摄影机的伸缩镜头（Zoom Lens）用调焦方式推近（Zoom in）。

从二者效果讲，第一种方式接近人眼（比如45mm镜头），看东西有远近之分，也就是说：近的显得大，远的显得小，而且远近间的距离也显得清楚自然。第二种伸缩镜头就不同了，它拍出的画面远近距离会压缩得很近，因此距离远或近的物体大小差不多。

从二者功能讲，突然推近可以表现惊讶；迅速推近可以表现急迫；慢慢推近可以表示谨慎胆怯和逐渐令人注意或引人入胜。另外，手提推进用作主观镜头，还能直接参与打斗；伸缩镜头推近，只是由全景渐缩成中景或特写，是渐渐缩紧画面内容，并无慢慢走近之感。

那么，在武侠电影的动作设计中，以上两种推前镜头经常用来表现被打者受伤、飞出、后退、死亡等状态。二者技术特点各有千秋。20世纪80年代以后，摄影技术的发展使人们逐渐抛弃主观性强烈的“急剧变焦推拉”，摄影机的运动成为主流。

1. 强调人物亮相，前者自然，后者刻意

在现代武侠片中，主要人物的出场或出手亮相，往往以轨道、摇臂的方式强调其与众不同，以自然走近的方式凸显打斗人物在特殊环境中的表现。

《夺标》中，安勇（徐向东饰）出场，在一系列头、手、脚的特写后，当他听说张凤（张卫健饰）冒充张之江时，一个正对的前推镜头将他面部由惊讶到气愤的表情连贯起来。

传统武侠功夫片中，因为当时摄影技术的局限，重要打斗人物的出场往往以镜头内的猛推（Zoom in）强调。这种镜头迅速过滤了周围环境，带有很强的视觉冲击力，是强迫观众注意。

《赞先生与找钱华》中，卡萨伐被骗到郊外，被长毛、长鞭（李海生饰）等人埋伏。当长毛从远处走来时，卡猛然回头察觉。此时，导演以迅速变焦的猛推镜头，模仿卡的主观视角，表现他突然看见长毛时的惊讶。

2. 表现击中状态，延续动作力量

《无极》中，鬼狼（刘烨饰）在一棵树上与昆仑（张东健饰）打斗，两人一番上下穿梭，鬼狼一个侧踹，正中昆仑前胸，将其踢落树下。镜头从昆仑中腿后仰跟推到他重重摔在地上。这一较长的推镜头完整地展现了昆仑中腿后的身体位移，从空间上论证了鬼狼“一脚定胜负”的结局。

3. 以焦点迅速推近，突出动作的快速与精准

动作精准：《侠盗高飞》（林岭东导演）片尾，周润发向任达华开枪，子弹射出，焦点迅速跟进，表现了子弹的快速飞行和准确命中。

加快速度：《南拳北腿》（吴思远导演）中大石场比武一段，主人公与俄国大力士打斗，当双方从画面左右相对冲来时，为突出主人公奋起进攻的动作，当他起势并猛冲向对手时，导演以剧烈的推镜头与他的前冲动作造成反向运动，大大加快了主人公起势的速度。

4. 摄影机推近，代表打斗者主观视角

《方世玉续集》片尾，方世玉（李连杰饰）决战于振海（计春华饰），点其死穴（片中称为“龙骨穴”），就以他吊绳飞向对手的主观镜头表现他一边问老妈“死穴在哪”一边准备出手的过程，推镜头与主观镜头结合，有很强的带入感。

张彻的武侠片首次将手提摄影作为拍摄武打动作的方法，使得打斗的动感变得更加真实。

《金燕子》片尾，王羽与众敌决斗，身负重伤，依然挥剑杀敌。此时，以他为视角的手提镜头逐渐走近敌人，上下晃动好似他蹒跚前行。这一主观镜头使主人公的情绪与观众心理形成共鸣，同样有强烈的带入感。

5. 由兵器推至其表情，力量转为情绪，强调情绪的膨胀

《一刀倾城》片尾，王五（杨凡饰）和袁世凯（赵长军饰）决斗，两人在房前几经交手，都以仆步亮相，怒视对方。王五的刀刃向下，置于前腿之上；袁世凯的剑以同上方式放置。此时，从刀推至王五的表情（坚毅），从手中剑推至袁世凯的表情（狡猾），一组略带斜上的推镜头使二人亢奋的战斗情绪升级。

6. 由表情推至兵器，情绪转为力量，强调将出奇招、狠招

《英雄》中长空与无名的棋馆之战，一回合之后，长空明白无名乃高手，于是情绪变得严肃起来。二人相对镜头由长空严肃的表情缓缓推至身后的枪头，气氛越加紧绷，长空则解开枪套顷刻出击。值得一提的是，这一“推近”镜头常见于打斗者兵器置于身后。

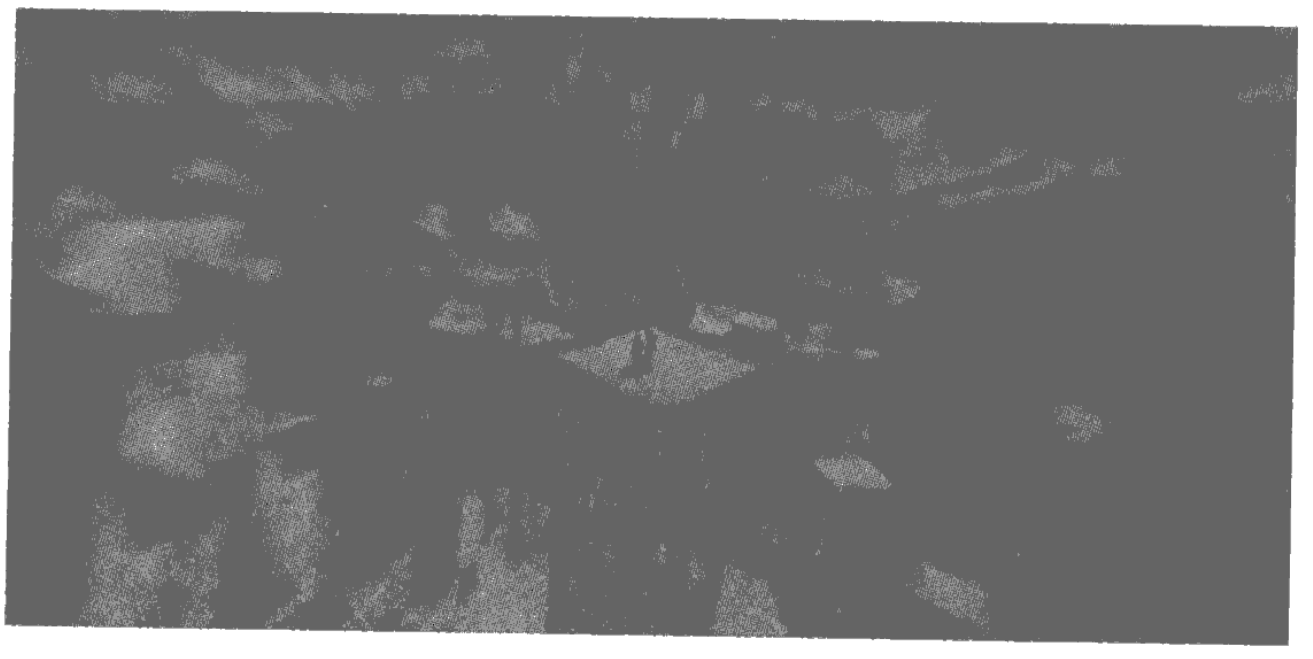
7. 由人的全景推至人的特写，表现武打人物的运劲和反应过程

《醉拳》中，成龙练习“醉八仙”，以全景表现其翻腾跳跃，以推近的近景、特写表现他两臂、手形的变化。推近镜头可以保持动作的连贯，是表现“真功夫”的方法。

二、退后

退后是摄影机自目标物后退（Track out or Pulling back），或用伸缩镜头自目标物拉出（Zoom out）。在武侠片的动作设计中，这种镜头的运用如下：

1. 介绍打斗者与环境关系



《霍元甲》中,霍元甲与赵健擂台比武,起先以全景、近景表现了二人激烈的打斗,接着以一个迅速后退的镜头表现了二人所处位置(10 多米高的擂台)。这一镜头不但交代了打斗环境,也瞬间营造出一种紧迫感,加剧了二人打斗的危机感。

2. 转换打斗场景

《赞先生与找钱华》片尾,洪金宝、卡萨伐、师妹 3 人分别在不同环境攻打对手,影片以平行蒙太奇手法表现了 3 场打斗。在转换过程中,往往以下一场打斗中某一动作的特写或近景为起幅,接以后退镜头,实现场景转接。

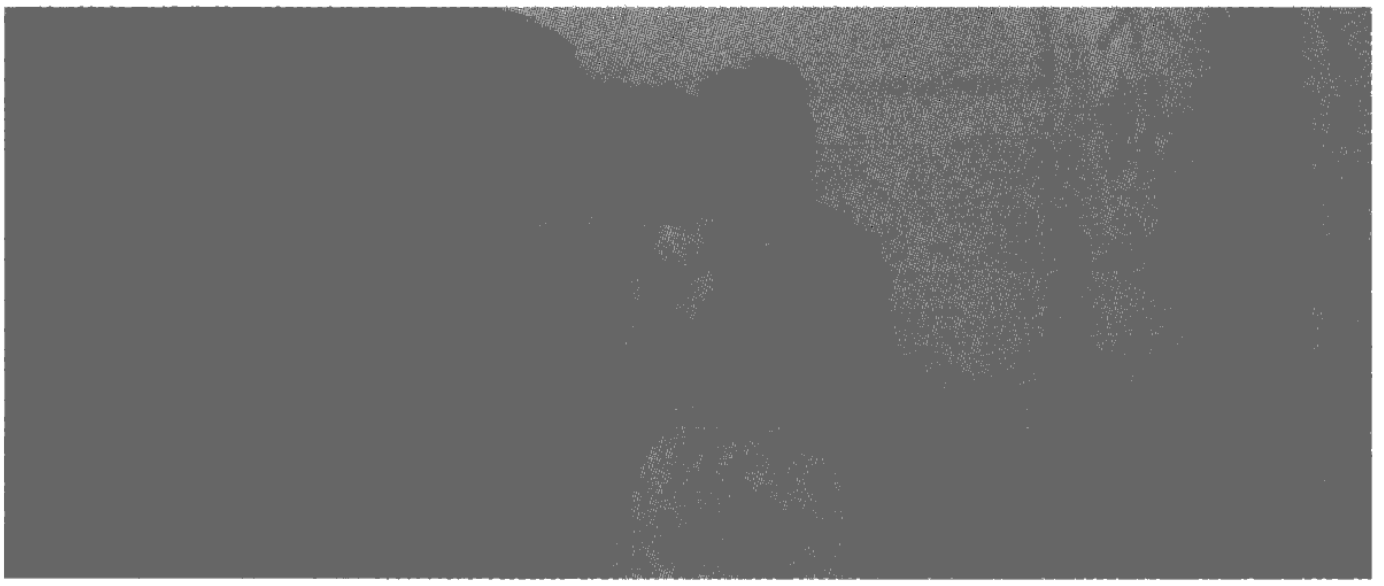
3. 配合动作酝酿节奏

《林世荣》中,约 33 分前后,樊梅生酒后练洪拳,起势马步运桥,转弓步亮相。此镜头将人物动作与镜头运动巧妙结合,头两个动作完成迅速,镜头突然左后拉,与其后的"运桥"(慢推掌)形成快慢反差,产生一种以镜头参与动作的节奏感。

三、跟踪

跟踪(Following Shot or Tracking Shot)是跟随某人摄取其背影的镜头,可以是一直向前跟去,也可能略有弯曲或躲让,其目的是长时间注意其言行。在武侠片的动作段落中,此镜头往往用来表现反派打斗者的背后偷袭或角色的秘密追踪。

《李小龙传奇》中,李小龙与少林拳师比武获胜,转身离开,后景中爬起来的对手冲向李小龙。此时导演以略带摇晃的跟踪镜头表现了李小龙的后背,预示少林拳师偷袭的逼近,让观众为李小龙担忧起来。



四、伴行

伴行是摄影机与拍摄对象相伴而行的镜头,又称"观察遥摄"(Surreying

Pan），包括拍摄对象的正面、侧面和局部。

在武侠片的动作设计中，伴行主要用来拍摄人物边打边走、骑马奔跑以及肢体运动等场面。

1. 表现马上打斗

《木棉袈裟》中，徐向东与于荣光在马背上打斗，马匹并肩飞奔，镜头正面伴随，展示双方你来我往的攻防。小小马背竟能打出翻腾跳跃的招式，加之急速飞过的草地天空，创造了这场前无古人的马上打戏。

2. 表现进攻方的迅猛

《新龙门客栈》片尾，甄子丹与梁家辉、张曼玉等沙漠大战，尘土飞扬的打斗环境无法清晰地表现攻防细节，然而动作导演程小东善于营造打斗气氛，于是镜头以甄子丹的侧面伴随，在其主动进攻下，双方的激烈交战打得你来我往。

3. 表现平行追逐①

《战狼传说》片尾，甄子丹在树林中追赶抢走女友的山贼，飞奔于山林之间。镜头始终以其侧身为中心（大全景），同向急速横移，不但表现了甄子丹飞快的奔跑，而且交代了后景并行飞奔的山贼。横移的伴行镜头穿插于甄子丹与山贼之间，类似主观镜头的交替，有一种你追我赶的动感。

① 这一镜头的类似用法，较早见于黑泽明《罗生门》樵夫扛着斧头穿梭山林之间一场。

4. 紧跟局部动作，表现攻防路线

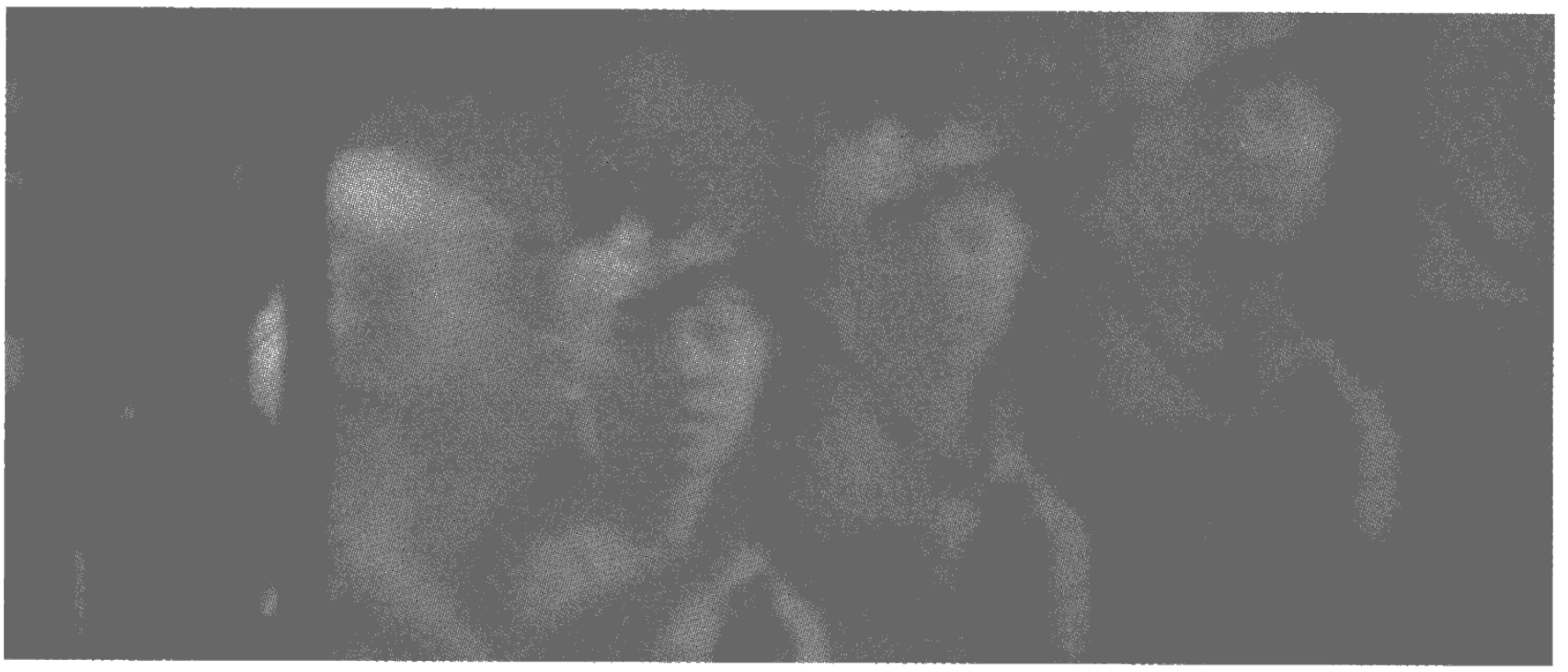
《方世玉续集》中，计春华顷刻杀死女刺客一段，他以空中剪刀腿将女刺客击倒，下落过程中紧接以右腿踢其下阴，右膝顶其喉管，女刺客当场毙命。镜头是以计的右腿推至右膝，又从女刺客的下阴推进至咽喉，表现计春华一招杀敌的迅猛。

五、寻找

寻找镜头没有一定方向，是描写心理的最佳主观镜头。在武侠片的动作设计中，这一镜头主要有两种用法：

1. 醉拳

《少林寺》中，王仁则以醉剑与觉远对打，遭受一阵攻击之后，他踉踉跄跄地观察对手，却发现对手突然变成“三个”（摇晃、变形、重影的主观镜头），表现了他神志不清的醉意。



2. 中招后的眩晕

《霍元甲》片尾，霍元甲中毒，在被击倒的瞬间，以其主观镜头（慢动作）表现了他昏迷中看见屋顶、观众、对手的情景，有一种临死前的悲情。

3. 寻找对手方位

《方世玉续集》片头，计春华以龙头伪装，以舞龙祝寿为由暗杀郑少秋。从他舞龙头出场起，影片始终以其主观视角上下左右搜寻对手的方位，并以“拖影”效果表现了他的心浮气躁。

六、绕摄

绕摄（Round Shot）是摄影机围绕拍摄对象做水平扇形运动。在现代武侠片的动作场面中，这种镜头使用广泛，因为它能保持动作的时空连贯。

1. 替代打斗者的主观视觉

《精武门》片尾，陈真（李小龙饰）与俄国武士（罗拔·贝加饰）打斗前，分别以俄国武士的视角表现陈真围他绕行，观察对手；再以陈真视角表现俄国武士被他牵制，不断调整。

2. 表现打斗双方对峙中的走位①

《碧血蓝天》片尾，赵文卓与连凯决战，双方一起摔到楼下，赵爬起来后一边怒视连凯，一边脱掉繁琐的外衣。此时，镜头过其肩，见连凯，并伴随赵脱下外衣摆出造型，接着镜头从右绕向赵的正面，绕行中，连凯在景深处向画面右绕行，对视赵，一气呵成地表现出双方对峙中的走位和情绪酝酿。

3. 营造动作力度与节奏

《黑客帝国》中，女主角凌空踢飞对手的动作：原地跳起，空中定格，镜头环绕一周，出腿人飞；《重装上阵》中，男主角大战数百对手，原地一棍横扫千军，镜头随其棍舞方向绕摄一周，被打飞的对手一览无余。

①详细分析参见本书第三部第四章《剪辑》第一节《打斗剪辑的原理》。

七、平摇

平摇是介绍环境的最佳镜头，是摄影机镜头摇动的方法，有点扇形的弧度。在武侠片的动作段落中，平摇时常作为表现打斗者突出重围的镜头。

1. 以被围者主观视角介绍围攻者情况

《精武门》中，李小龙打败日本道馆一段，他被日本武士团团包围，边脱外套边调整步伐，观察四周敌人。此时，几组平摇镜头分别介绍围攻者的蠢蠢欲动，也意味着他在寻找战机。当然，这里的围攻者也可以换成单个对手，那么平摇镜头就代表打斗者在观察地形、环境，寻求取胜的战术。

2. 伴随进攻轨迹，表现攻击效果

《投名状》中，庞青云三兄弟大战太平军，寡不敌众，庞青云被敌军长枪包围，紧急中他俯身扫刀，将对面一排敌军的小腿砍落下来。镜头由右向左略微平摇，完整表现了这一击的势不可挡。

当然，这里的兵器也可换成拳脚，方法与效果一样。我们常见袁和平、元奎等导演的功夫片中主人公一脚踢飞一排对手。

八、上摇

上摇镜头是指摄影机位置不动地向上移动，主要用来介绍拍摄对象的“高大”。它一般与全景配合使用，能使拍摄对象主体突出。

在武侠片的动作场面中，上摇的镜头一般有以下用法：

1. 表现轻功起跳

《唐山大兄》片尾，李小龙决战韩英杰，他以原地起跳的轻功越过韩家大门，并在院子里原地弹跳，躲过狼狗袭击。当他起跳时，上摇镜头跟随他至空中，表现身体离开地面。

很多20世纪七八十年代的武侠片喜欢用上摇镜头，表现高手跳上高墙、高塔、大树、擂台等动作，虽然这些影片可能运用了倒放技巧。

2. 表现击飞的效果

《功夫》片尾，周星驰将斧头帮打手踢上天，影片就以多个上摇镜头跟随升天的对手。

3. 强调打斗者的高大

《死亡游戏》片尾，李小龙对决NBA巨星贾巴尔，他初见到此人，就以一个从脚到头的上摇镜头表现了贾巴尔2米多高的身材，提起打斗悬念。

九、下摇

下摇与上摇相对，是摄影机位置不动的向下移动。它不是一种独立的镜头，要与全景配合才能显出它的效果。

在武侠片的动作场景中，下摇镜头一般有以下用法：

1. 表现轻功落地

《唐山大兄》片尾，李小龙门外原地起跳，越过大门，影片便以门内落地的下摇镜头表现他轻松落地；李小龙躲闪 4 条狼狗的袭击，影片也以下摇镜头表现他落地生根的稳健。

2. 表现击落的过程

《功夫》片尾，众多斧头帮打手被打到天上，又一个个落下，其中就以下摇镜头表现了一个打手在下落过程中又被阿星一脚踢上去的动作。

3. 强调打斗者下盘功夫

《铁猴子》中，甄子丹以无影脚与蒙面杀手对打，一阵快踢之后，以一个紧跟的下摇镜头表现他无影脚的特殊步法，为他的神腿提供依据。

4. 强调万丈深渊，暗示有人摔下去

《黄河大侠》片尾，剑侠（于承惠饰）在壶口瀑布前对战王爷，一阵交手，王爷摔到悬崖边缘。此时，影片以下摇的主观镜头表现了巨浪滔天的壶口瀑布。后来，邪恶的王爷最终葬身悬崖。

其实，下摇镜头经常被用作险境中的主观视角，从上看下，不但可以表达紧张情绪，还可以营造恐怖气氛。这在好莱坞功夫片《功夫熊猫》的悬桥大战以及《功夫之王》的天桥之战中都有体现。

十、平升与平降

平升镜头（Lift Shot）是以同等分量介绍人或事。它是将摄影机装在升降台或起重机上，所以常被称为“Dolly Rise”（平升）或“Dolly Fall”（平降）。

在武侠电影的动作场面中，这两种镜头应用广泛，是提升和扩展动作空间的好办法，主要用法有以下几种：

1. 展现高手过招

《卧虎藏龙》的竹林之战，李慕白与玉娇龙踩着竹竿上下打斗，不但拓展了场景的纵向空间，也以身体的上下起伏暗示了人物的内心活动。

2. 表现突然袭击

《夜宴》中，一群持箭刺客潜藏水底，等到太子（吴彦祖饰）的车队临近，他们突然从水底跃出，空中放箭。镜头跟随刺客一起升至半空，将其突然袭击的过程做了浑然一体的展示。

3. 展现人物坠地

《顺流逆流》中，伍柏破窗跳楼，镜头跟随他一直坠楼，一气呵成地展示了他的非凡勇气和身手。这一镜头已经成为该片的经典。

十一、升离与降近

升离是摄影机慢慢离开拍摄主体的镜头，带有一种强烈的离别感。

在武侠电影的动作场景中，升离镜头经常作为收尾，根据故事结局的倾向表达一种或喜或悲的余味。

《东方秃鹰》片尾，大难不死的洪金宝、元彪、楼南光三人站在一个土坡上，镜头从他们的全景升离，梯田状的菲律宾山坡和层峦叠嶂的山脉逐渐入画，片尾曲轻声响起，三位主人公在画面中越来越小，才发现他们处在半山腰，一场浴血奋战，最终死里逃生，依然两手空空，影片带着一丝悲凉结束了。

第三节　机位

所谓机位，是指摄影机在拍摄景物时所处的位置和角度。它主要是相对拍摄对象而言，不同的拍摄角度会表现不同的内容和情感。在武侠电影的动作设计中，机位的安排要如实反映动作特色，表达动作主题。

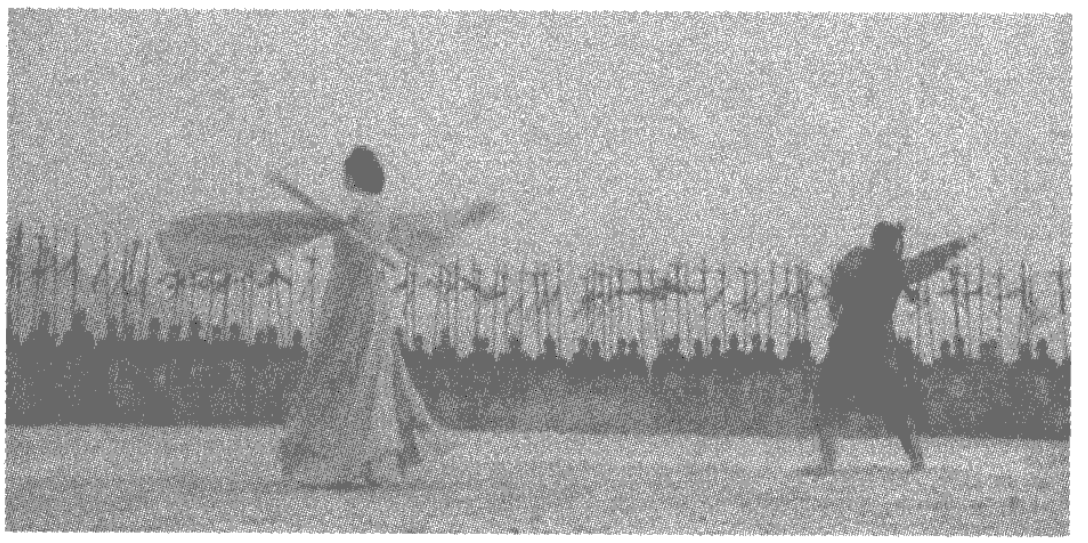
一、平视

平视（Flat angle）就是与人们视线平行的正面摄影角度，与人眼看的形象最为接近，因此也是最写实的角度。

在武侠片动作场面的拍摄中，这一摄影角度除了正常交代打斗情节的人数、背景等基本事实外，还时常以旁观者或打斗者的视角表现打斗人物的形象与动作。

1. 以旁观视角见证一段打斗

《英雄》中，李连杰与张曼玉在秦军的观战和包围下假打，最后以无名假装刺死飞雪结束。整场打斗发生在秦军的包围之中，摄影机以平视角度展现两人打斗中不断变换的位置和无名始终处于下风的状态。在此，平视其实是围观秦军的视角，见证了这段戏中戏的假打，有一种间离效果。



2. 以打斗者视角观察对手特点

《英雄》中李连杰与张曼玉的打斗，李连杰始终犹豫不决，最终在张曼玉的不断催促和秦军的威逼下，使出“十步一杀”。因此，李连杰的内心戏是这段打斗的核心。在此，摄影机以类似于李连杰和张曼玉的平视角度，介入二人交手中的情绪交流，于是我们看到李连杰“手持剑鞘”、“原地直立”、“收剑观望”，也看

到飞雪“持剑袭来”、“仗剑督促”,这都是二人视角在交流中的互换。

二、俯视

俯视(Down Shot)也称“高角度”,是指居高临下拍摄景物。

在武侠电影的动作设计中,这一角度时常用作全景表现打斗场面,包括场地、位置、人数、状态等,尤其适合表现群战。

在效果上,因为高高在上,远离打斗中心,这种摄影角度会产生一种观战的“优越感”,所以一方面能作为转场镜头缓解紧张气氛,一方面也可用来表达导演对打斗人物的判断。

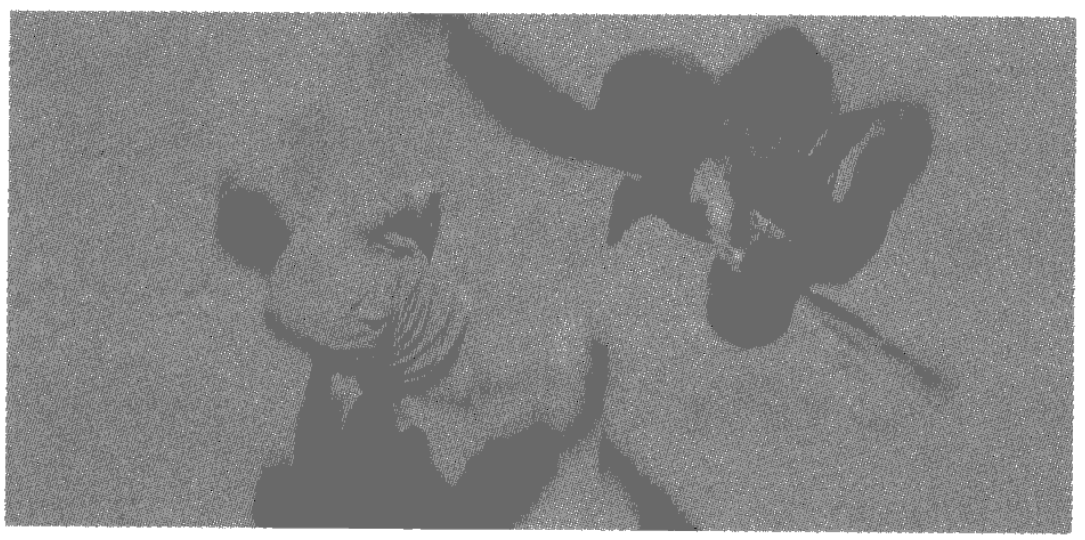
1. 表现大场面,如排兵布阵

《赤壁》中,八卦阵的排兵布阵只有通过俯视才能展现作战的层次变化。

2. 表现群斗

《龙虎门》中,甄子丹、谢霆锋、余文乐三兄弟在狭窄的日本食馆大战黑社会,谢霆锋开打后,余、甄相继出手,狭小的空间不能满足镜头对群战的表现。于是,镜头升至上空,以俯视(加横移)完整表现从四面八方不断拥入的打手以及三兄弟从一间打到另一间的过程,使狭窄空间的大战变得行云流水。

3. 表现幅度大、位移大的打斗



《卧虎藏龙》中,玉娇龙黑夜盗剑,俞秀莲与其在院子里打斗。双方交手中,玉娇龙使出一组连环踢、后扫腿,俞秀莲以相同动作闪躲还击。这是一组

幅度较大的动作，俯拍有利于表现旋转、踢腿时优美的身体线条。

4. 表现地面打斗

《导火线》片尾，甄子丹以综合格斗技的“地面术”对付邹兆龙的泰拳，这种技术主要以身体贴地为着力点，因此他与邹的决定性较量全是趴在地上完成的。这种技术特点在拍摄上只能以俯拍为主，否则无法完整反映二人的动作关系。

三、仰视

仰视也称“低角度”，是将摄影机放低，向上拍摄景物的角度。这一角度对拍摄对象有夸大、赞美的作用，如表现打斗英雄的崇高、伟大。

在武侠电影的动作设计中，这一角度通常有以下用法：

1. 表现攻防动作，增加速度感

《杀破狼》片尾，甄子丹与洪金宝打斗，甄以拳脚不断连击洪身体，洪防守中穿插反攻。这一段贴身近战略带仰视拍摄，加强了双方的动作速度和力度。以 45 度仰角拍摄地面运动，是香港武侠动作片的常用技巧。

2. 表现高空动作，夸张危险感

《风云再起》片尾，于荣光与林青霞的打斗戏始终以船帆为支点，在上面上下翻飞。仰拍的镜头加快了人物动作的速度，使打戏变得更加惊险。

3. 塑造人物英雄感

《方世玉续集》中，方世玉带领老妈一帮人得意扬扬地参加比武招亲，他出场时的闲庭信步就以仰角（慢动作）表现，使得他的出现带有“英雄救美”的崇高感。

4. 表现动作落脚点

为了表现较大幅度的动作，比如摔翻、腾空，动作设计往往可以“四两拨千斤”，将机位放在动作的落脚点（落幅），以仰拍或平视拍摄，不但能直接表现动作的结果，也侧面表现了动作的力度，拓展了画外的纵深感。

《精武英雄》中，霍廷恩与挑战师傅比武，其中有一组动作，对手推得霍廷恩连连后退，镜头以霍廷恩后退的最后一步为落幅，以仰角表现他用力后蹬稳住身体。在这里，这一脚的落点也是他转守为攻的起点。

四、斜视

斜视是指将摄影机斜放在水平面上，以获得景物倾斜的画面。这种方式可以去掉画面“死角”，增加画面信息量，造成一种危险、迅速、惊恐、昏乱、恐怖的

感觉。从实际创作看，一般都是左倾斜（导演的左方），因为左面是人的心脏，左倾斜有压迫感。

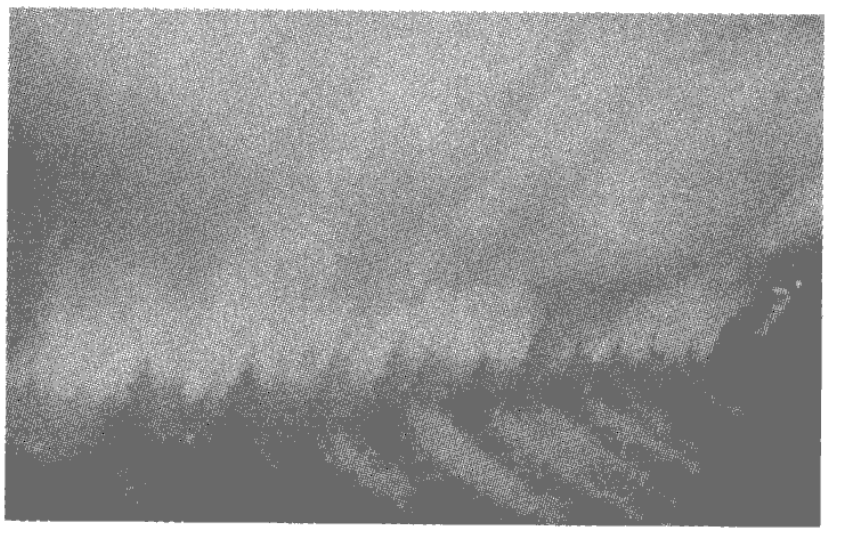
在武侠片动作场面的拍摄中，这一角度运用比较广泛，主要有以下用法：

1. 配合动作主题，丰富画面动感

《刀》片尾，熊欣欣与赵文卓在巷子里决战，凌乱、燥热的环境，加上人物火暴的性格，一场搏命一触即发。打斗中，左、右倾斜的摄影角度非常多，人物的攻击、防守、交手、翻腾几乎都在倾斜画面中完成，使整段打斗充满癫狂的动感。

2. 表现人物造型，强调怪异变形

《东邪西毒》中，打斗人物的文戏和武戏几乎都以非常规镜头表现，尤其是打斗中的人物造型，在倾斜摄影的表现下，充满怪异。例如：林青霞“拔剑炸海”的动作，站立、拔剑、收剑、抬头、吼叫等一组镜头，以倾斜镜头展现，传达她怪异、扭曲的情绪。



3. 表现拳打脚踢，提高动作速度

《东方不败》片尾，东方不败、任我行、令狐冲等人的打斗，无论蹿、蹦、跳、跃，还是飞针、撞击、爆破等场面，均以倾斜摄影表现其眼疾手快、神出鬼没的运动。倾斜角度缩短了水平构图时横向动作的空间。

当然，倾斜构图不宜使用太多，否则会导致场面眼花缭乱、不知所云。

五、甩镜头

甩镜头指摄影机以忽左忽右的方式快速摆动时所摄内容。在拍摄武侠电影的武打动作时，这一角度往往用于跟拍一些突然爆发的快速动作，表现干净利索的武打动作或激烈混乱的动作气氛。

1. 表现一组干净利落的攻击

《战狼传说》中，甄子丹在树林中被斧头帮围攻，展开了一场短刀对斧头的

对抗，甄子丹以快踢打退周围4名对手。这组连踢动作以甩镜头（近景）跟拍，伴随他的踢腿依次展示了对手腹、胸、腿、腰中招的情况，踢腿路线由右至左，镜头依次甩动，一气呵成，干净利落。

2. 渲染凌乱激烈的动作场面

《刀》中，惠天赐深夜保护婴儿，雨中大战熊欣欣，打斗场面极其惨烈混乱，令人看不清一次完整的攻防。不断甩动、摇晃的镜头只呈现打斗中拳脚刀剑的局部动作，很难辨别运动方向，这与忽左忽右的甩镜头关系密切。

六、旋转镜头

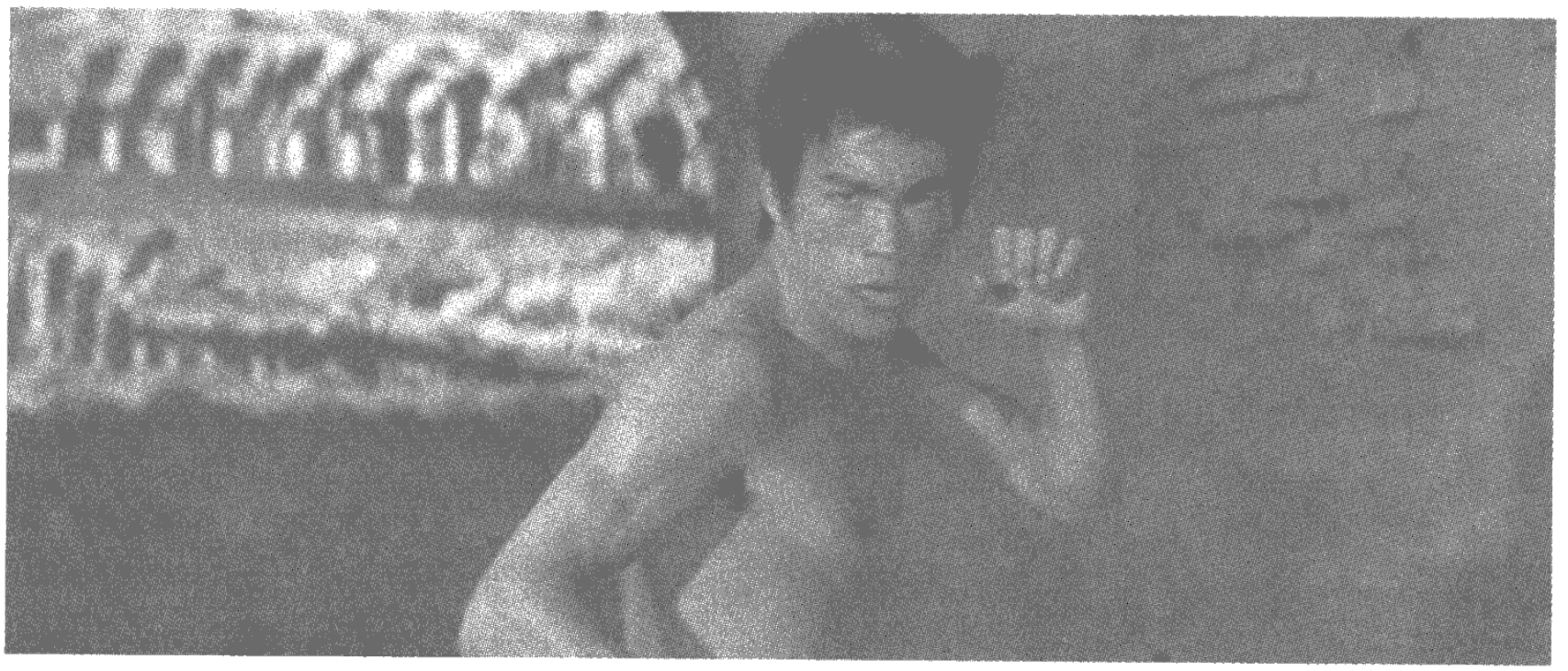
旋转镜头是指摄影机做360度旋转时的画面，是一种主观性、动作性极强的镜头。在武侠片的动作设计中，这种镜头一般用来表现打斗者受到重击后的昏迷。

《刀》中，赵文卓与土匪搏斗，被马蹄夹锁住，被击倒后连续翻滚。此时一组极其少见的360度旋转镜头表现了赵文卓与敌人的挣扎，渲染出打斗的癫狂。

七、主观镜头

在武侠片的动作设计中，导演一般以被打者的主观视觉表现对方进攻中的动作。这一镜头有利于观众参与打斗，制造打斗的紧张气氛。

《猛龙过江》片尾，李小龙面对镜头闪躲跳跃、连续侧踢，这是对手罗礼士的主观视角，表现了李小龙严肃认真的打斗状态。



第四节　轴线

武侠片的动作场面调度频繁复杂，打斗人物的轴线关系随时在变。为确保清楚地表现动作，动作导演经常舍弃打斗双方形成的关系轴线，进行“越轴拍摄”。相对于很多好莱坞动作片，中国武侠片在动作镜头的剪辑上很少恪守“不能跳轴”的原则。

相反，镜头语言紧扣动作逻辑，首要记录动作变化。因此，在武侠片中，打斗中的人物关系其实是动作关系，而不是画左和画右的关系。

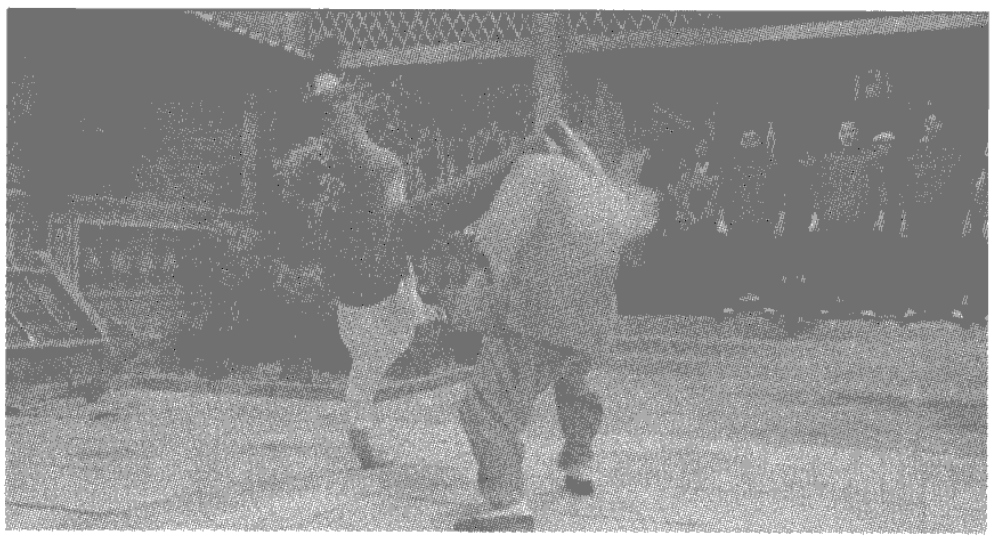
以《精武英雄》为例：

1. 精武馆内李连杰和钱小豪的打斗

镜头1：全景，钱在画左踢向李，李在画右面临中招。

镜头2：同样景别和构图，李以手撑地，反将钱踢倒。

因为李连杰的画面位置、动作姿态和上一镜头中钱小豪类似，所以画面给人的感觉是：本来钱小豪要踢倒李连杰，反而被李借力用力，以同样动作击倒钱小豪。



2. 虹口道场中李连杰和日本武士的打斗

镜头1：中景，李在画左，将一个武士踢倒，后者跌坐地面，向右侧滑出画框。

镜头2：远景，倒地的武士由画右后景向画左前景急速滑来，直至滑出画面。

镜头2与镜头1是跳轴关系，倒地的武士没有在镜头2中按照流畅剪辑的常规和观众的习惯性期待从画左入画，从而增强了动作跳跃性的动感，镜头1中身

体高速运动所蕴涵的动势到了镜头2中，不仅具有顺延性，而且具有爆发性。①

第五节　特技摄影

武侠动作电影武打场面的拍摄与一般情节有所不同，表现在摄影技术方面，在于它经常会使用一些特殊的摄影手法。因此，动作导演必须了解和掌握这些基本技术。

一、降格拍摄

从现实创作看，在武侠电影武打动作的拍摄中，普遍应用的特技摄影是降格拍摄。所谓降格拍摄，就是把电影胶片正常的1秒24格调至1秒少于24格，再以正常速度播放时，会获得比正常动作快的画面。

1. 22格、20格

武侠功夫片较为普遍的降格标准是1秒22格，这样获得的演员动作可以维持在相对自然的视觉速度。如果演员本身身体素质比较好，动作速度比较快，那么降格也就小一些。总之，动作最终要在视觉上保持一种“真实的功夫感”。

《卧虎藏龙》中俞秀莲与玉娇龙在镖局大院的打斗及《霍元甲》中霍元甲与赵健的擂台打斗，均以平均22、23格拍摄，加快了角色的动作速度和节奏。

20世纪八九十年代，袁和平和甄子丹的某些作品，为了强调动作效果，有时达到每秒20格。

《战狼传说》片尾，甄子丹与铁爪打手的丛林大战有很多表现双方双手相搏的画面，快如闪电的拳来拳往让人目不暇接，电光火石的打斗可见一斑。

2. 13格

以这一标准拍摄的动作场面，看不到动作细节，但可以制造一种大写意的特别效果，有泼墨般的潇洒。

《东邪西毒》中，大部分动作场面以13格拍摄，比如张国荣、刘洵、林青霞等的室内打斗以及张学友在河中大战马匪。人物动作“移形换影”、“神出鬼没”，加之后期“拖影”效果，使得动作场面带有一种泼墨大写意的意境。

---

① 参考：索亚斌《香港动作电影的表现原则》，载《北京电影学院学报》2001年第3期。

3. 局部降格

所谓局部降格，是指后期剪辑中为强调某一具体动作的速度进行的抽格剪辑。这样得到的动作有一种由松到紧、由慢到快的突变效果，可渲染动作的爆发力。这一内容将在《剪辑》一章详细介绍。

《功夫》中，邪神截击包租公与包租婆空中袭击的两拳就采用了局部降格的技巧。包租公、包租婆空中出拳是慢动作，邪神的两拳是降格，快慢对比强调了这两拳的突然性和爆发力。

二、升格拍摄

所谓升格拍摄，也称“慢动作”、“慢镜头”，就是把电影胶片正常的 1 秒 24 格调至 1 秒大于 24 格，再以正常速度播放，就会获得比平常动作慢的画面。

在武侠片的动作设计中，这一特技被普遍用于展现打斗者动作的优美、舒展以及攻防技术的细节，被誉为“时间的特写”，是所谓暴力美学的标志镜头。

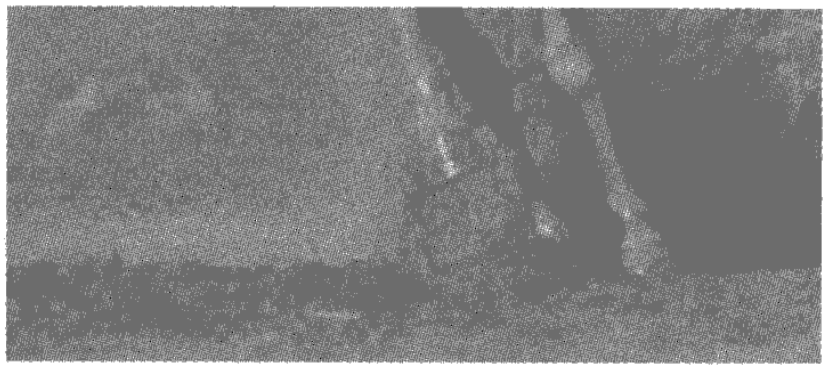
从实际创作看，常用的升格标准为 48 格、96 格、300 格。

1. 48 格

《喋血双雄》片尾，周润发、李修贤与敌人在教堂展开大战，二人的掏枪、掷枪等动作大都用 48 格以上拍摄，传神地表现了一场浪漫悲壮的枪战。

2. 96 格

《赤壁》中，赵子龙与张飞和敌人在马上打斗，马蹄踩水、杀敌时的血喷、腾空杀敌等动作大都以 96 格拍摄，以体现人物在打斗中的细节和营造战斗气氛。



3. 300 格

《黑客帝国》中，基努·里维斯变成功夫高手，与教练在室内打斗，其中一个动作是：他冲向墙壁，跳上墙壁，在墙壁上漫步，后空翻落地，被教练踹飞。这一组动作就是以 300 格拍摄，以求清晰展现人物表情、动作细节，营造一种诗意的美感。

三、定格拍摄

这是一种附加拍摄技巧，是将画面的主体动作突然变成静止状态，可以达到强调某一细节、人物、景物的效果，服务于影片某些特殊需要。

在武侠片的动作设计中，定格拍摄一般有以下用法：

1. 强调某一动作

当武林高手施展一些神奇武功时，镜头突然定格，以强调其特殊造型，使观众为之一震。例如：《仇连环》结尾，主人公仇连环大战敌人的瞬间，以不断插入的定格强调他拳脚打中对手的情景。这是对击倒对手关键动作的交代，也有助于塑造主人公好斗的性格。

2. 动作内涵升华

《精武门》结尾，陈真从精武馆冲向门外的警枪队，腾空而起，瞬间定格，音乐响起，影片结束。这是对陈真这一英雄形象及爱国主题的升华，将崇高精神定格在最灿烂的瞬间。

3. 打斗转场

《夺标》中，张凤与关树宝擂台比武，二人是好兄弟，迟迟不愿出手，裁判长张之江勒令他们出手。于是，关树宝的“腾空侧踹”与张凤的“腾空劈手”瞬间定格，直接转为下场戏。这是为了避免观众不愿看到的自相残杀。

四、倒拍

倒拍是指摄影机的胶片倒转时取得的画面。这样拍的动作在正常放映时会得到相反方向的动作。在武侠片的动作设计中，利用倒拍能完成很多高难度性、高危险性、高技巧性的动作，因此运用相当普遍。

1. 表现轻功

很多武侠片中，打斗人物需要从地面一跃而起，跳上高墙或大树。此时，可先用倒拍技术拍摄此人从高墙或大树上跳下的镜头，正常播放时就能获得所需要的轻功效果。

《武当》中，司马剑（赵长军饰）在树林中被一帮打手突然包围，情急之下，他纵身一跃，跳至树上。

2. 表现收剑

日本武士片的收刀动作十分讲究，要求片刻之间毫无偏差地直入刀鞘。这对中国武侠电影中打斗者的收刀、收剑动作影响深远。漂亮的收刀、收剑动作有利于表现侠客的魅力。

《英雄》中，无名与飞雪的沙漠大战，特别表现了无名收剑与出剑一样干净利落，最典型的是他“十步一杀”刺中飞雪后，将剑迅速插入背后的剑鞘，干净利索、酷劲十足。

3. 表现飞器

在武侠片的打斗场面中，往往有很多武器在空中运动，比如精准的飞镖、拐弯的飞箭，在拍摄时大都用到倒拍技术。

《东方不败》中令狐冲（李连杰饰）“独孤九剑”的拍摄便得到金庸先生的赞誉。动作导演程小东说：“当时主要是用了倒拍，让李连杰一边转身翻腕，一边从不同角度扔剑，最后以正常方式播放，就看到剑始终缠绕在李连杰的手上、身上，收放自如，达到‘人剑合一’的境界。”

五、广角镜头

广角镜头就是用视角大于125度的摄影镜头拍摄的画面。这种镜头取得的画面比较开阔，前后景物清晰，而且景物之间的距离被拉大。

1. 展现排兵布阵

在武侠片的动作拍摄中，这一镜头主要用来拍摄大的动作场面，渲染宏伟壮观的动感。

《赤壁》中，八卦阵一仗就以广角体现排兵布阵的大场面，并清晰展现前后左右阵形的变化。

2. 增强纵向运动的张力

如果要加快画面中的动作速度，除了拍摄角度的选择外，镜头类型的选择也很重要。比如：广角拍摄人物正对镜头冲拳或跑步，本来演员距镜头 2 米，但广角拍出的距离可能看上去是 4 米，于是人物纵向运动的速度感大大加强。

《赤壁》中，张飞骑马从一匹倒地的马和士兵头顶越过，以广角拍摄马纵向、横向越过的动作，拉长了马的长度，使这一飞越有一种“跨越千山万水”的感觉。

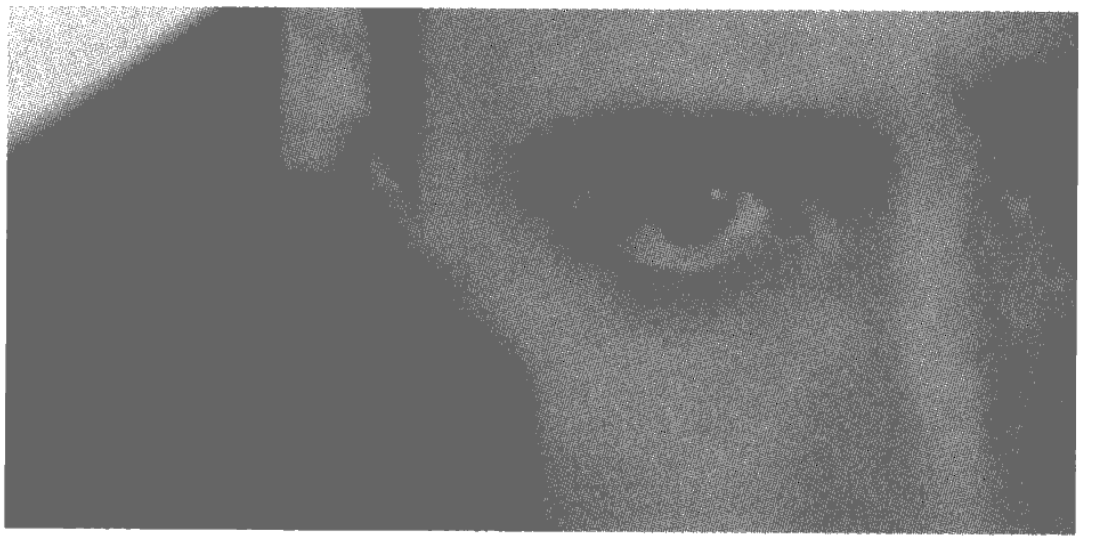
六、长焦镜头

长焦镜头是指以长焦距拍摄的镜头，所取得的画面被压缩在一起，空间感弱，后景模糊，主体突出。

在武侠片的动作场面中，这一镜头时常用来表现打斗人物某些生动的表情、张力十足的动作，也可用来强调运动的速度。

1. 刻画瞬间表情

《变脸》片头，尼古拉斯·凯奇在远处狙击约翰·屈伏塔的一组动作就以长焦特写和升格拍摄，表现他瞄准、吸饮料、动喉结等一系列面部动作细节，将杀手的形象塑造得很有魅力。



2. 渲染动作气氛

《赤壁》中，张飞杀敌时的“血喷”场景，以长焦表现敌人中刀时的细腻表情，将“血溅如花”的瞬间渲染出来。

3. 强调横向运动的速度感

用长焦镜头,以中景侧面跟拍一个横向运动者,可以大大加快其速度。如果再在前景设置一些可透视的条状物,比如栏杆、丝网、树林等,那么奔跑者的速度会进一步提升。

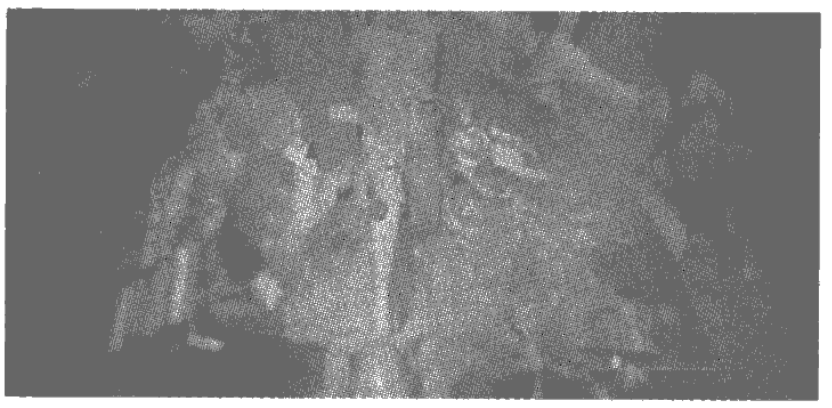
《十面埋伏》中,金捕头与小妹在林中逃亡,就以长焦跟拍两人奔跑时四处张望的不安表情,并以前景耸立的树林衬托两人奔跑的速度和慌乱情绪。

第六节　案例分析:高手出招"后发先至"

邪神:高手出招"后发先至"

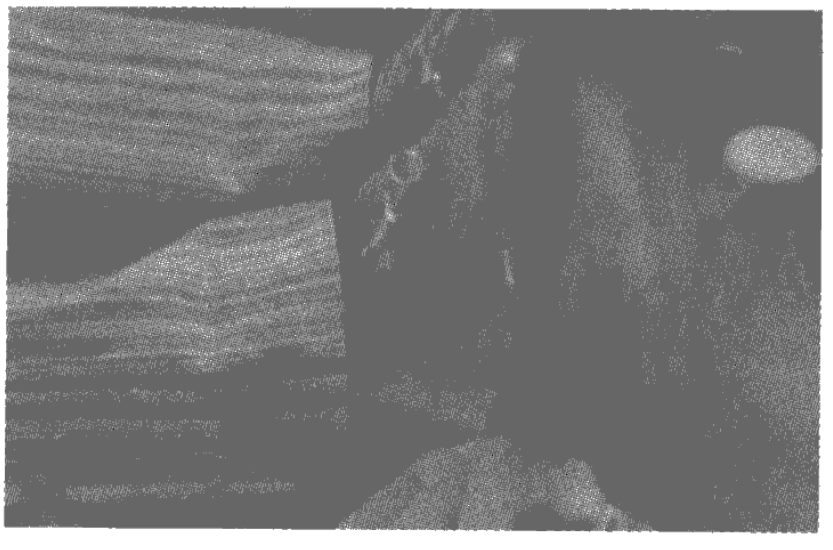
(《功夫》71 分 11 秒—71 分 23 秒)

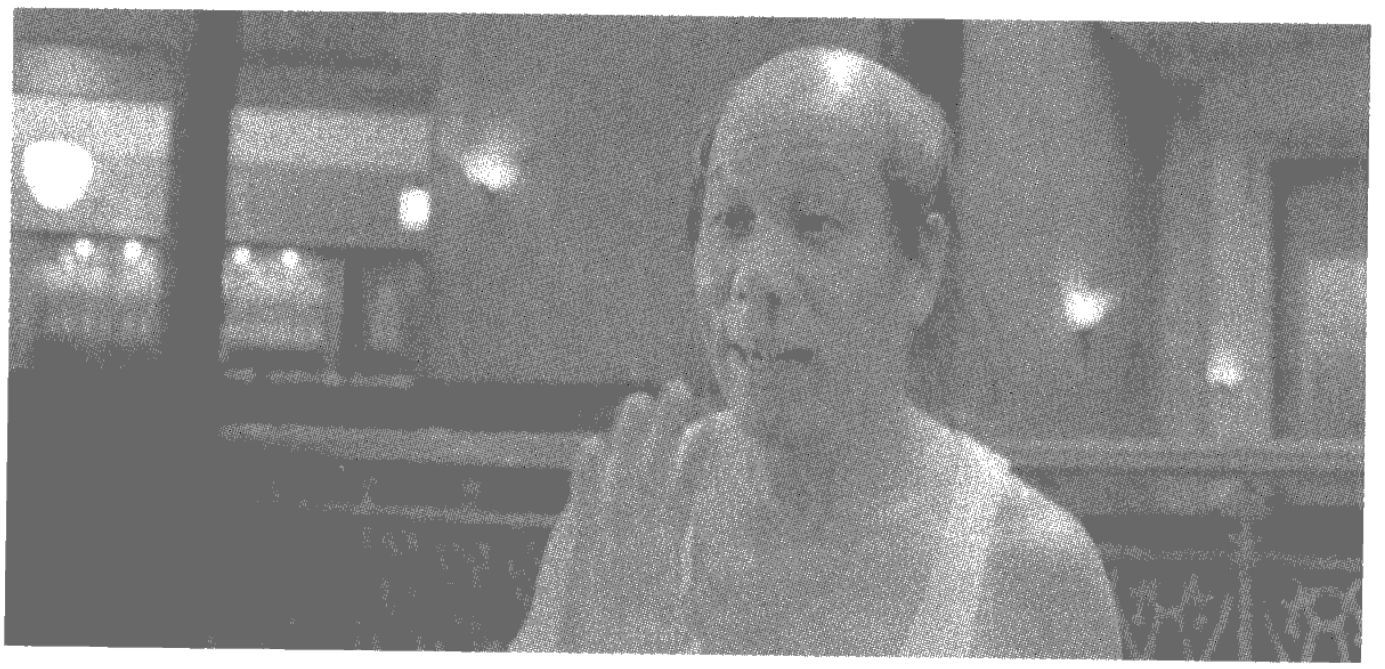
1. 包租公和包租婆与邪神首次交手,包租婆先桌下起腿,击向邪神下巴,桌子被踢成两半飞出,邪神原地不动,只用一手放在下巴下,便挡住攻击。



分析:这一动作以升格拍摄,清楚地显示了包租婆这一脚的突然性和精准度,并以桌子的瞬间断开暗示它的强大力量。

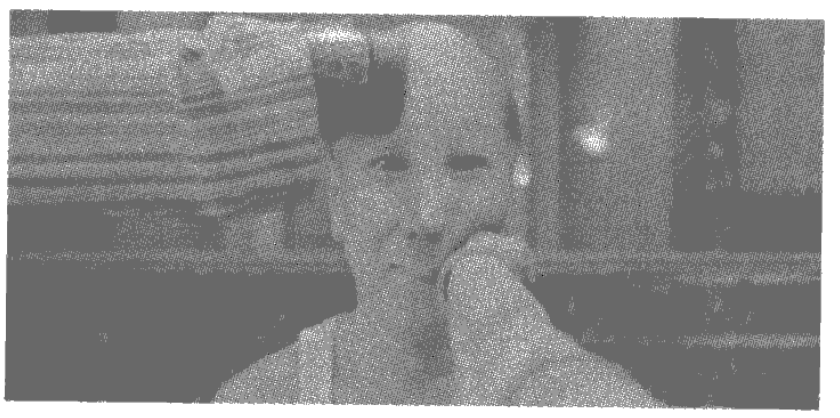
2. 包租公与包租婆见势不妙,一起进攻,两人飞起双脚蹬于邪神面部,使其面部肌肉扭曲。邪神依然不动,说:"用力一点,我没问题的。"





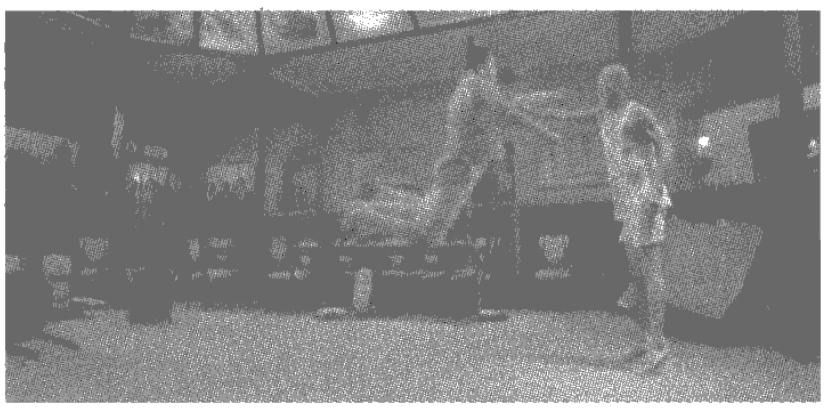
分析：包租公与包租婆双蹬腿之前的起动以降格拍摄，强调二人就地迅速运足力气；二人双蹬腿以升格拍摄，清晰展现二人空中发力的充分，强调其竭尽全力。

3. 包租公与包租婆再次运足力气，转身飞起，旋转几圈后包租公的脚和包租婆的拳同时打中邪神面部两侧。邪神说："力度有了，不过准确度还差点。"



分析:包租公与包租婆二人转身飞起,空中旋转,打中对手面部,均以升格拍摄,并以多角度重复剪辑,以渲染这一攻击的重大性,进一步说明二人竭尽全力。

4. 接着,两人再次起跳转身、蹬墙助力,火箭般平行飞向对手,以直拳击向邪神。当拳头快打到目标时,邪神原地两记小直拳,顷刻将两人击倒。



分析:两人这一组攻击动作都以升格摄影再加多角度重复剪辑,最终以“火箭”式动作和两人空中前冲的主观镜头强调这一攻击的终极力量。这是对前 3 组摄影和剪辑所强调的动作能量的叠加,不失为“终极一击”。邪神却原地未动,左侧身对镜头,正对飞来的对手,阻击时的两拳以抽格剪辑(快放)表现,以加快两拳的速度,增强其精准性和爆发力。

小结:

用时 12 秒左右的 4 组攻击与防守动作,清楚地表现了包租公和包租婆竭尽全力试图一招制敌的意念,在摄影剪辑上也使用了极为夸张和强调的方法,达到了电影语言对动作力度、速度的最高强调。然而,这一切只是为大反派邪神的第一次出手热身。包租公与包租婆的 4 组进攻耗时近 10 秒,最后却被邪神不到 1 秒的两个小直拳打倒。所以,这 12 秒的胶片真正要强调的是邪神“后发先至”的高超境界。

第四章　剪辑

《电影的形式》中指出："电影蒙太奇是一些相互冲撞的动作，不单是镜头之间的撞击，也包括镜头之内的撞击。"①这段话的伟大在于指明了动作导演的两大工作：设计什么样的动作和设计什么样的动作表现方式。

"设计什么样的动作"已在《体语》、《套招》等章节介绍，而"设计什么样的动作表现方式"正是本章所要讲述的内容，即"武打动作的剪辑"。

第一节　打斗剪辑的原理

电影最终的威力，尤其是经典好莱坞传统的威力，在于主观认同与客观超脱之间。对于武侠片的动作设计而言，它的真正魅力来源于观众"参与动作与观察动作之间"的张力。这一点突出表现在武侠片中动作场面的剪辑传统上：正反打的叙述模式与全知全能的表现模式。

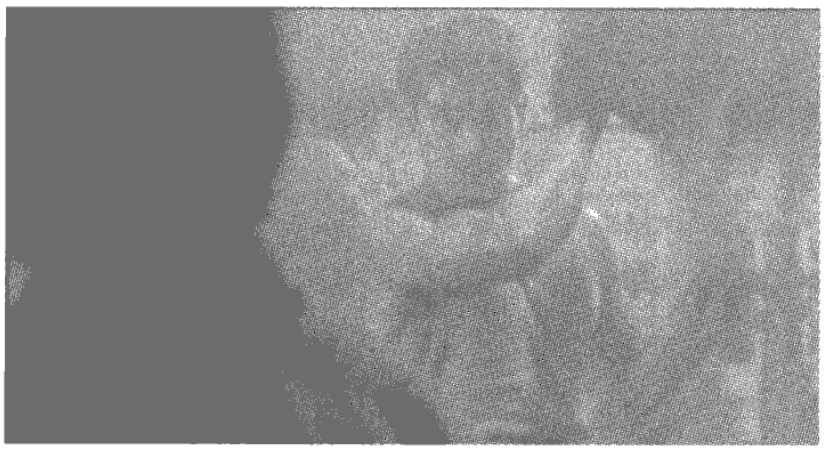
一、正反打的叙述模式

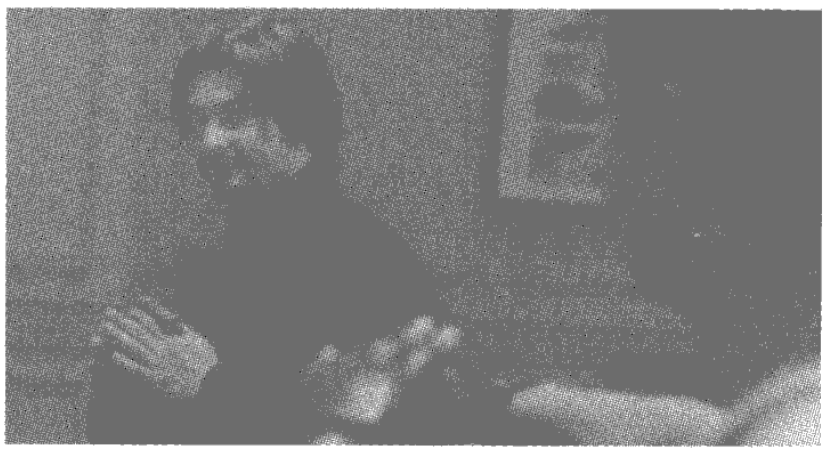
武侠片的开打段落往往是正反拍镜头，让片中打斗人物直接为观众组织戏剧冲突。通过主人公的视角，观众会体验到角色的心理情绪，从而使之获得观众和主人公的认同。于是，开打后，观众也随之参与激烈紧张的打斗。这一情况突出表现在打斗对峙段落的正反打、主观镜头等方面。

《碧血蓝天》片尾，赵文卓与连凯打斗，之前双方已经由楼下打至楼上，主要以连凯抓住赵文卓的衣服不断将其摔倒为主。至此，双方纠缠在一起，从楼

① ［苏］爱森斯坦：《电影的形式》，第39页，纽约世界出版社，1957年。

上跌到楼下，这是打斗节奏的过渡和重整。于是，两人爬起，互中一拳，将赵文卓繁琐外衣的弊端再次凸显。此时，观众期待赵文卓将外套脱掉再战。赵文卓与连凯对视，赵慢慢脱下外套，此时大过肩、左移镜头见连凯整理衣领、擦手、装手帕，再接连凯大过肩、右移，见赵脱外衣、唾血。一组正反打镜头（特写、横移）将观众带入双方情绪饱满的对峙之中，为即将展开的大战酝酿节奏。





这种正反打的叙述模式在该片41分左右被用在赵文卓与连凯的一段监狱对话中，横移、面部特写、沉重鼓乐，将两人关于“庄子论剑”的舌战渲染成一段“文斗”。

二、全知全能的表现模式

全知全能的表现模式意味着观众对剧情的了解要大于主人公，观众与导演成为角色之外的“第三者”，犹如观看一场擂台比赛，此时的观众对剧中打斗角色的认同会转化为对导演的认同，观众从打斗的参与者转为旁观者。这种情况突出表现在镜头剪辑上就是对武侠片打斗过程的正面呈现，以及对高、难、美、新动作的刻意放大。

武侠片的打斗不会刻意“隐瞒”动作，打斗双方身体接触的一面通常会直面镜头，其中关键动作的着力点、技巧和中招反应，常以特写、慢镜头加以强调。

拍摄动作场面的镜头及剪辑意图，以严格展现动作细节为原则，即使切换频繁，也要保持画面内人物造型、运动的清晰，尤其是攻防转换的瞬间，不但需要全知全能式的展现，而且会适当加以夸张和渲染。

这就是为什么武术指导（动作导演）不仅要设计打斗动作，而且要决定动作的镜头与剪辑的重要原因。

《拳神》中，王力宏与冯德伦比武，为了强调他首次出手的隆重，影片分别用了两个远景、3个全景仰拍和1个近景（仰拍“脚落地”），将他从楼上凌空飞上擂台的动作完整而清晰地表现出来，摄影角度随意变化，只求全面展示这一跳。

因此，在中国武侠片的动作创作中，摄影、剪辑的种种技巧不是用来取代肢

体动作的能力，而是为之服务和强调。武打动作的剪辑要在观众“参与动作与观察动作”之间制造一种张力，使观众既“身临其境”又“赏心悦目”地接受银幕武术的魅力。

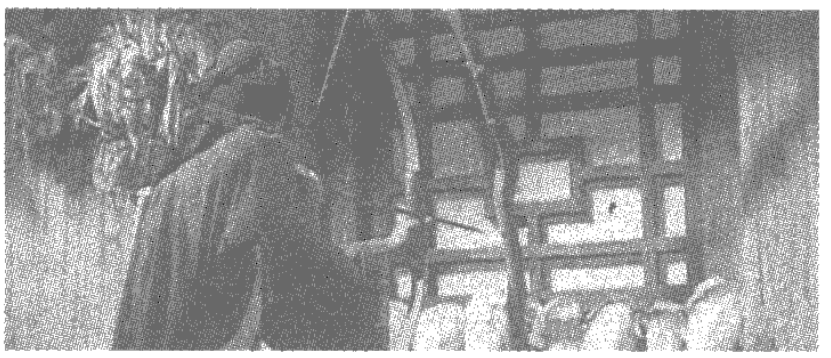
第二节　打斗剪辑的常用方法[①]

美国著名电影学者大卫·鲍德威尔说：“港产片场面的力量来源之一是清晰程度——来自精练的姿势迅速变换时并‘不’连贯。这种断续的表演技法为打斗、枪战或武功较量场面所带来的视觉活力，是美国动作片差不多完全欠缺的。”

一、“三镜头”法

在表现动作场面时，武侠片以相对“客观”的远景、中全景和细密快速的近景交替剪辑，形成极强的节奏感。透过这一剪辑系统，我们发现在完整表现一个武打动作时存在一种普遍的剪辑方式——“三镜头”法。

《龙门客栈》：1.（近景）敌人从窗户外发出飞镖；2.（特写）飞镖穿破窗户；3.（近景）屋内的石隽用酒壶接住飞镖。



① 参考：索亚斌《试论香港动作片的表现原则》，载《北京电影学院学报》2001 年第 3 期。

《碧血蓝天》:1.(全景、慢动作)赵文卓飞身旋踢连凯;2.(特写)连凯脸部中招后上体后倒;3.(近景、长镜头)连凯横飞画右撞碎桌椅什物。

这几个例子中,镜头都没有“客观完整”地表现动作全过程,而是分别选取了“动作启动——力量爆发——动作结果”3 个阶段最有代表性和表现力的片段,用 3 个镜头拍摄、剪辑到一起。

“启动——爆发——结果”的三镜头剪辑法,一方面“缝合”了切换的痕迹,形成一个完整流畅的动作幻觉,另一方面又从多个角度丰富了动作的视觉表现,同时压缩了动作,去掉了可能造成缓慢呆滞的冗余信息,加快了动作节奏。

1.“全——特——全”式两极剪辑

“三镜头”法常用剪辑方式为“全——特——全”,它给予观众的冲击强烈,节奏上形成突如其来的变化,产生一种特殊的效果。

尤其在表现双人打斗时,三镜头的镜头 2——“爆发”这个环节会明确清晰地显示:击打是“真正”发生的,动作不会被身体或其他物体所遮挡,直接面向镜头,甚至用细部特写和慢镜头放大。这正是中国武侠片与好莱坞动作片在动作设计上的根本不同。

2.8 格的镜头衔接

“三镜头”法表现的动作虽然给人的感觉是“流畅”的,但实际上动作并不“连贯”,其做法是选取关键环节,直接对动作进行选择性压缩。

镜头 1:一方出拳打向对方,刚出手就切换到镜头 2。

镜头 2:拳头马上就要打中对方身体(中间拳头运动过程省略),拳头击中对方,对方刚作出中招反应,再切换到镜头 3。

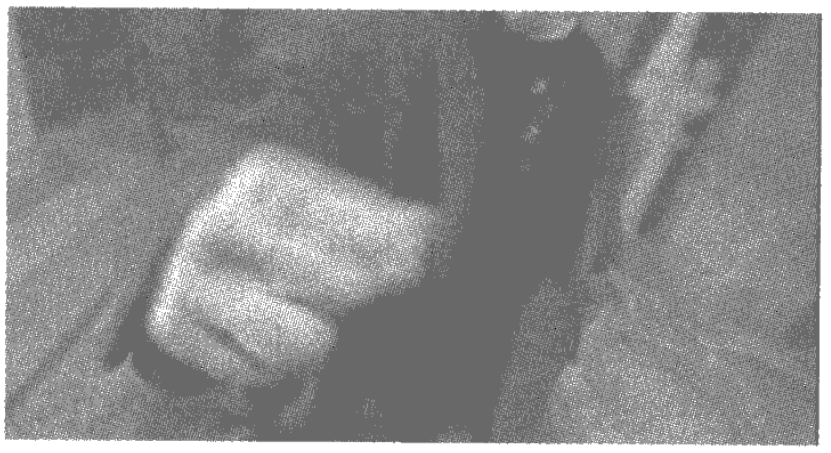
镜头 3:对方身体已经失去重心,顺势大幅度后倒(中间的摔倒过程省略)。

在镜头 2 和镜头 3 的开始,会分别表现打击者的拳头和对手失去重心的身体由画外入画的过程,使整个剪辑的性质控制在“顺接”之内。但是,这个“由画外入画”的过程一般时间很短,经常控制在 8 格画面左右,以观众勉强能够感受到为标准。

在现实创作中,武侠片的动作剪辑会从“三镜头”原则出发,衍生出“二镜头”、“四镜头”、“五镜头”等不同形式,其核心理念依然是对“击中”前后的延伸。

《碧血蓝天》中,赵文卓与连凯决战,为了强化连凯击中赵的 3 拳的威力,导

演采取了“二镜头”剪辑，直接交代“出拳——反应”：当赵文卓的腿被连凯擒住，连凯连出3拳（正面全、慢动作），赵头部连中3招（近景、慢动作）。剪辑过程遵循“连对镜头出拳——赵头部吐血后仰”的“两镜头”模式，对拳头运行和赵的脸部中招过程予以省略，以取得强化对手出手速度以及组合形成强势的效果。



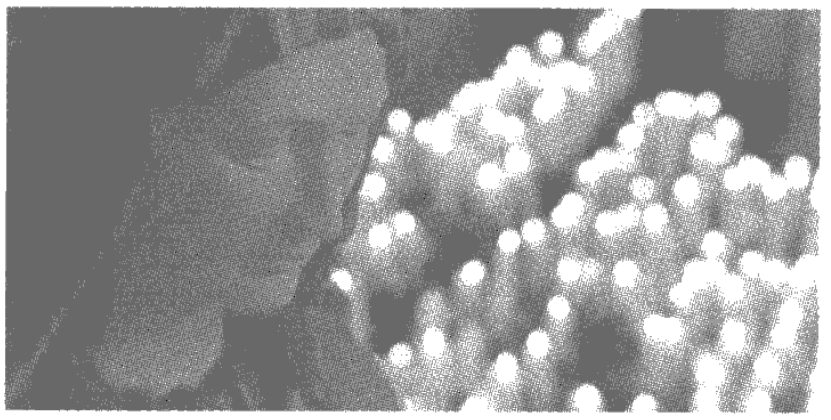
二、慢镜头

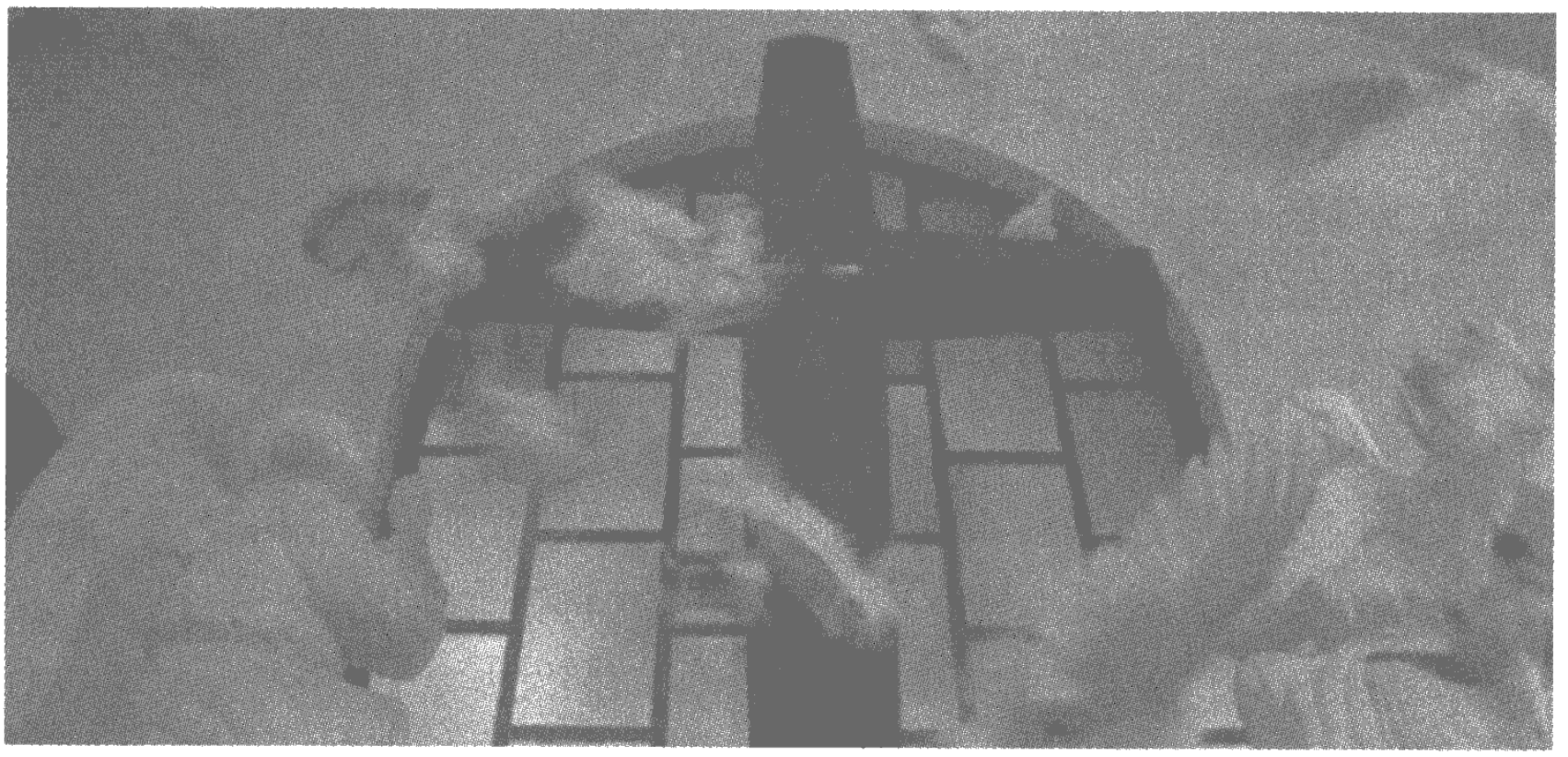
慢镜头是对关键动作进行延时、放大的表现，是一种常规手法。对于武侠片的动作设计来说，慢镜头可以加强情绪，加大打击力度，也能突出动作的优美。

1.“时间的特写”

吴宇森电影的动作场面时常穿插大量慢镜头，尤其在表现人物动作的关键部分（开枪、中弹、爆破、换枪、接枪的瞬间）时，这种“时间的特写”通过对动作冗余部分的压缩，为英雄侠客的暴力行为赋予了浪漫、唯美的色彩。

《喋血双雄》中的教堂决战，在宗教音乐、白鸽纷飞、电光烟火的映衬下，周润发和李修贤与黑社会的枪战具有了诗歌般的魅力。



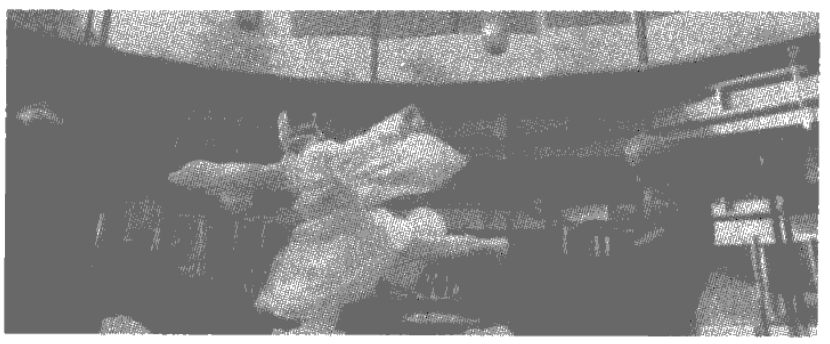


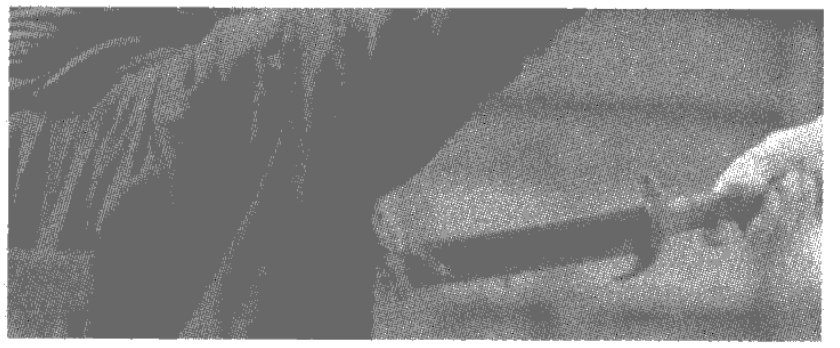
《王者之风》中，黄飞鸿（赵文卓饰）为将军舞狮悼念，哀伤的狮子面对灵堂，一步三曲。当跨进灵堂正厅时，黄飞鸿将狮头抛向前方，原地侧空翻入室，空中接住狮头，就地下跪叩首。整套动作以全景的慢动作表现，将哀悼之情渲染得声泪俱下。

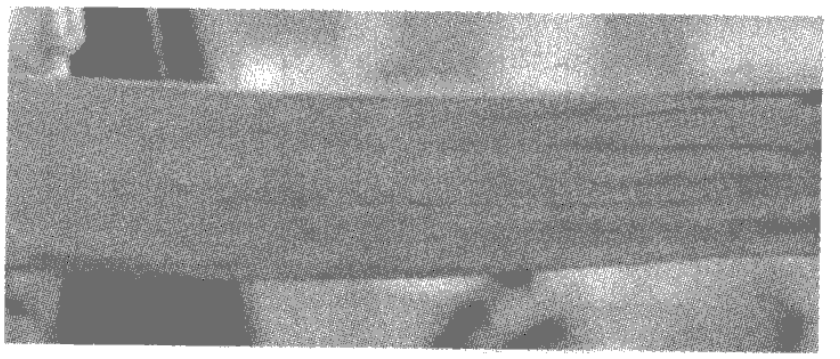
2. 慢镜头 + 特写

中国武侠片的打斗中有不少关键招式，仅用全景的双人镜头交代远远不够，时常需要切入慢镜头的特写，将大全景中刚刚做出或已经做出的动作再次重复表现。

《夜宴》中，导演先后用 8 个快慢相间的镜头和特写表现了太子无栾（吴彦祖饰）一刀刺穿侍卫厚重的铠甲，直贯胸膛，鲜血溅出的场景。







慢镜头与特写的结合是对一般状态下人们容易忽略或看不清楚的快速动作和细节变化的专门观照，在清楚地表现动作的同时，也对动作力度及随后的打斗效果有所暗示。

3. 慢镜头 + 正常速度

武侠片的打戏时常会出现所谓双雄对决或并肩作战的场面。从张彻的《边城三侠》到吴宇森的《辣手神探》，打斗中双方的动作时常被分别剪成两组平行对应的镜头，一组合，既突出了对抗的意味，又在形式上造成仪式的美感。

《辣手神探》中，周润发和梁朝伟并肩作战，在狭长的走廊里与不断来袭的敌人枪战，其中一个长镜头长约 2 分 40 秒，4 次将正常动作转为升格动作，其中两次围绕两人开枪杀敌前后身体互换的动作，两次表现梁朝伟错杀警员后的惊愕和杀入重围的沉着。在此，这种独特的剪辑具有多重意义：速度的变化形成了枪战场面一张一弛的节奏感；升格放大两人互换位置，既表现两人动作配合的默契，又象征着两人的精神交流。

三、重叠剪辑

指用多个分解镜头表现一个完整动作，镜头之间的剪辑转换不以精确的动作节点为依据，而是在下一个镜头的开始部分重复上一个镜头的结尾部分。

1. 慢镜头重叠

一般而言，重叠剪辑是为了充分展示动作过程，所以使用慢镜头配合较多。

《英雄》结尾，无名剑指秦王，准备出剑。

镜头 1：无名转腕以剑指秦王（无名右侧全景、慢动作）。

镜头 2：无名转腕以剑指秦王（无名右侧远景、慢动作）。

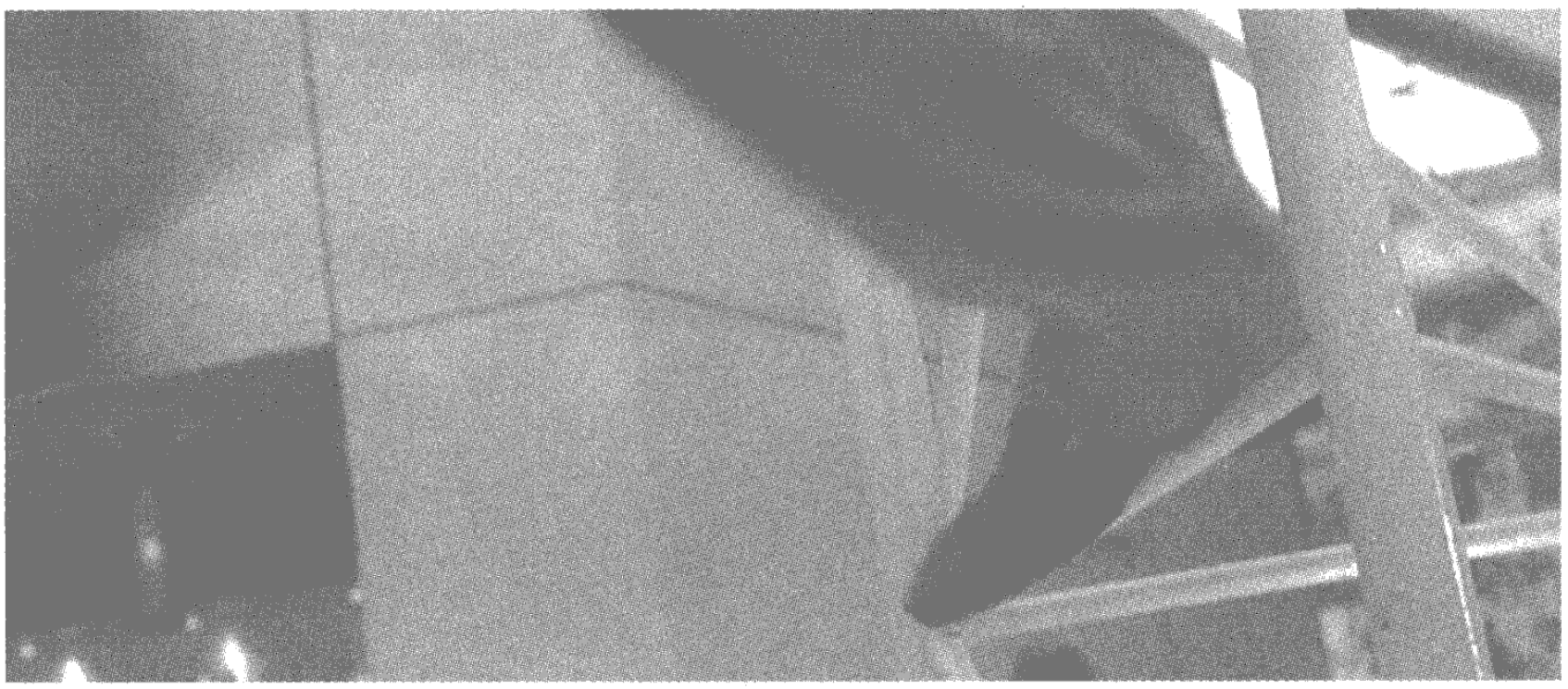
在《谍中谍2》中，这方面也有突出运用：汤姆·克鲁斯驾驶着摩托车，急停、转身、举枪、射击、爆破等一系列动作，以十几个不同角度的慢镜头表现，将一组连贯动作充分放大成一种暴力的“舞蹈”。

2. 常速镜头重叠

正常速度的镜头也可以重叠剪辑，再现动作的魅力。

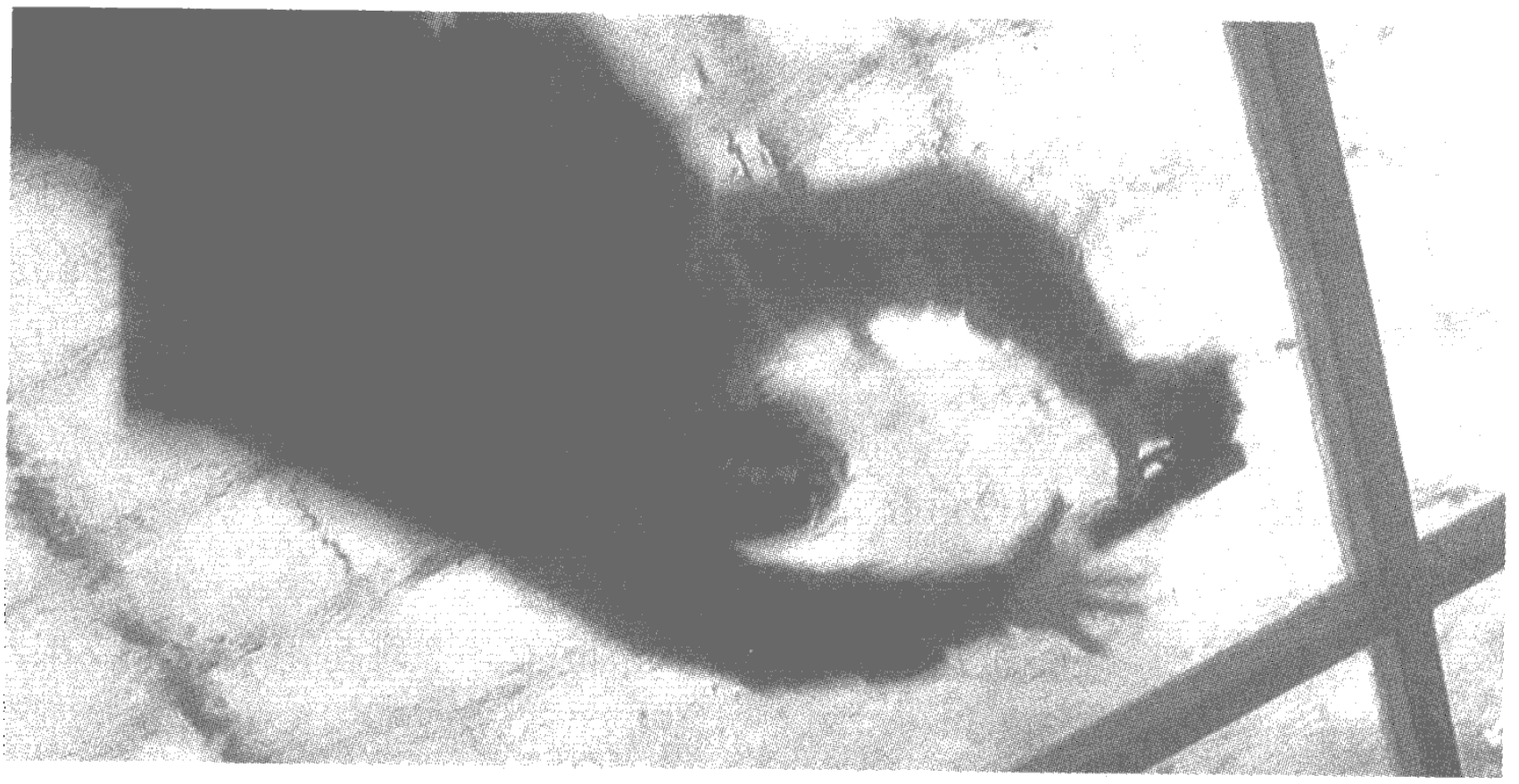
《赤子威龙》中便有这么一组镜头：

镜头1：（看到一支枪被扔到玻璃斜面上滑下）李连杰跳起，蹬踏金属支架。

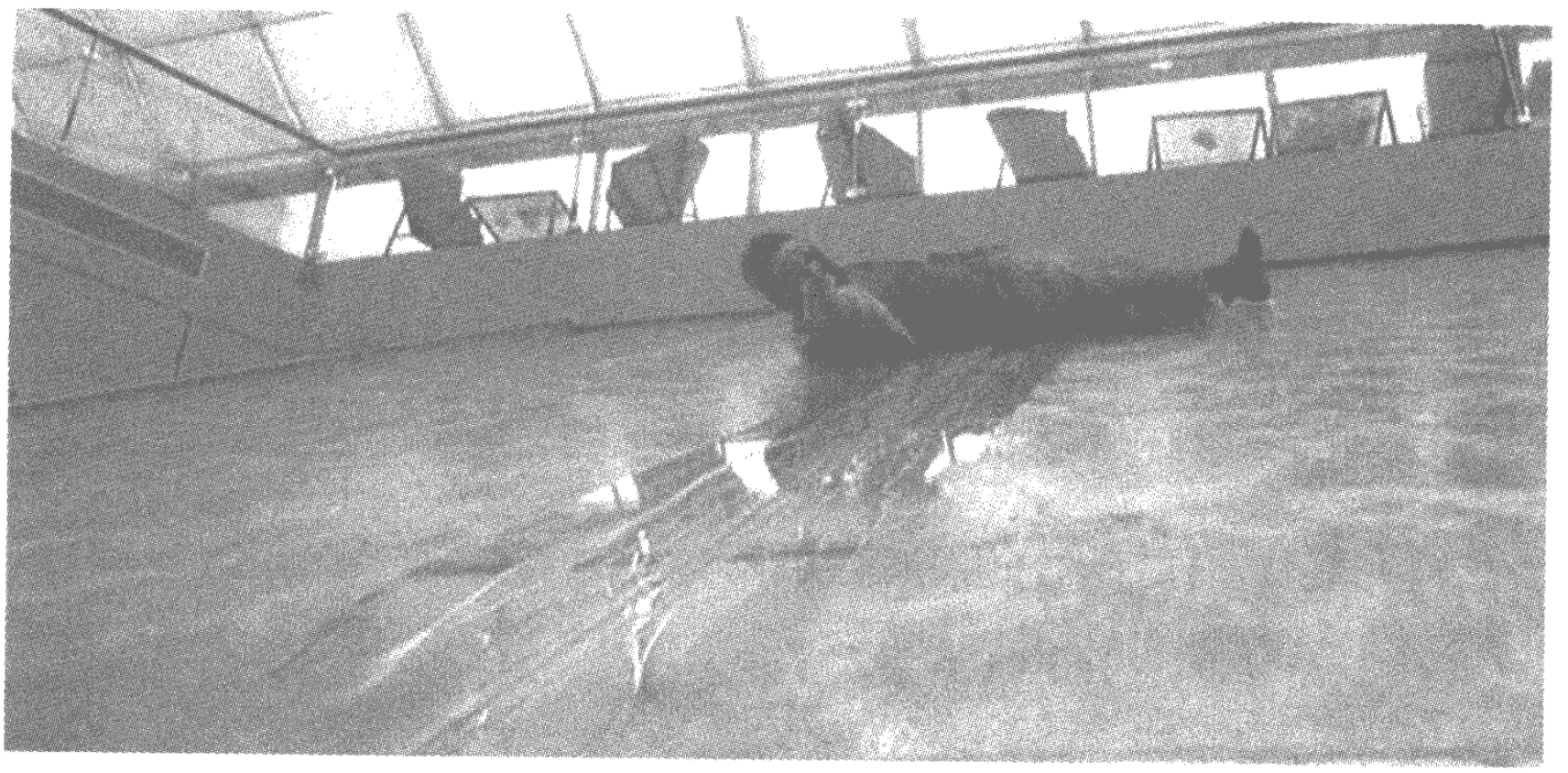


镜头2：（玻璃正面）李连杰从空中跃到玻璃斜面上，伸手捡起枪（28帧）。

镜头3：（玻璃反面）滑行在玻璃上的李连杰伸手抓住同样在滑行的枪（25帧）。



镜头4：李连杰一边滑下，一边开枪。

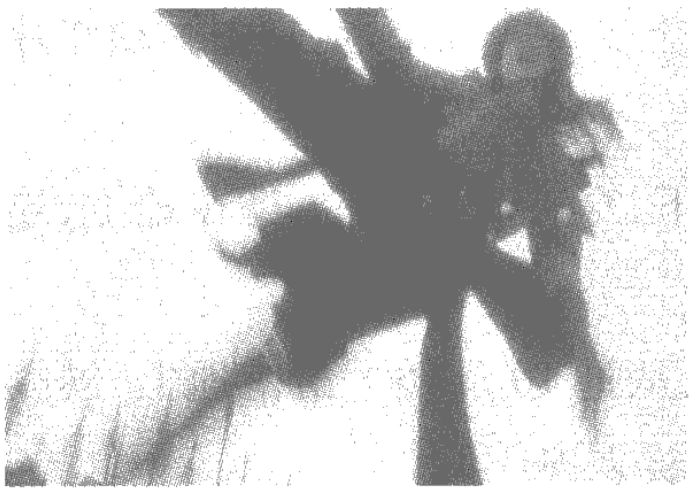


从正反两个角度表现捡枪动作，突出了在混乱的打斗中，在玻璃、水流、枪、人都在滑行的危急时刻，李连杰这一动作的高度精确性。

3. 同机位同角度重叠

将一个完整的动作过程分解成多个短暂镜头剪辑在一起，可以层叠式表现同一个受力过程，使力度变得紧绷有劲。

《太极张三丰》片尾，张君宝与董天宝的决战中有这样一组镜头：



左上图是一个慢镜头，为后两图董天宝的快速滑行做铺垫，形成顿挫之感。后两图将两个纵深镜头（水平镜头）重叠剪辑，起到了提速作用，表现了董天宝中招后的惯性反应。

后两图中，在每个镜头开始，董天宝都刚进入画面，占据前景大半画面，而且不断挣扎，然后在不到半秒的时间内迅速滑到后景，前后镜头的“尾首”衔接严密，纵深效果也突出了滑行速度。

这一组重叠剪辑的镜头始终追随着董天宝被踢入空中——落地滑行——挣扎停止的动作，虽然没有长镜头的一气呵成，但通过同机位、同方向的重叠“缝合”，使得打斗者的“中招”变得连贯、有力。

四、重复剪辑

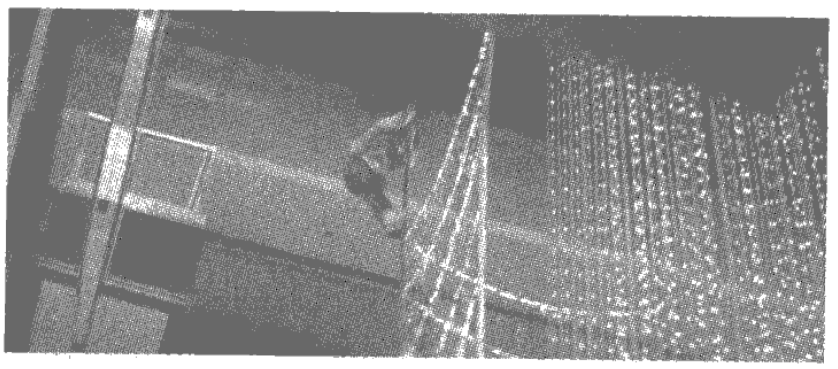
武侠片的动作场面中时常会有一些高、难、美、新的动作，在表现这些瞬间即逝的动作时，导演往往采取重复剪辑的方法，在保持动作完整性、连贯性、真实性的同时，多次再现，重复强调。

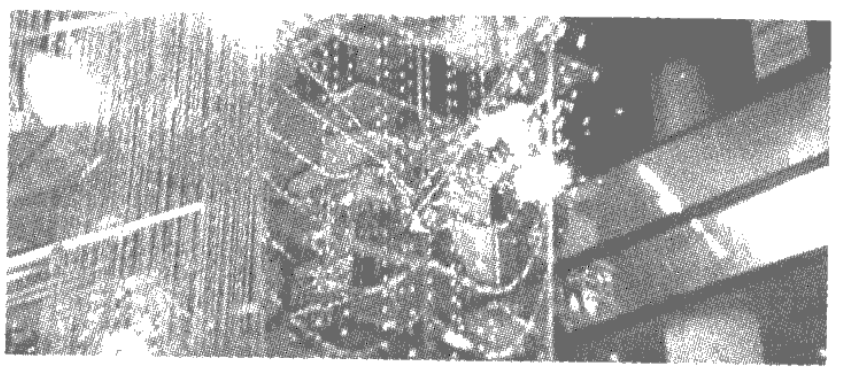
1. 高难度动作

重复剪辑首先会用在一些危险性高的动作上。一直以来，这是中国动作片的卖点。

《A 计划》片尾，成龙从 3 层高的钟楼上摔下，穿破 3 层布帘，摔在地上，连续用 3 个镜头表现跌落过程。

《警察故事》片尾，成龙跳起抓住商场吊灯，从近 10 层楼上滑落地上，继续追击敌人。这个搏命镜头以不同角度的 3 个镜头表现。





《我是谁》中，成龙从天台跳到对面阳台，也以 3 个不同角度的镜头连续表现。

2. 延伸攻击纵深

很多时候，表现一方连续击中对手、对手节节败退的动作时，为了延伸进攻的纵深，或保护演员，就以重复剪辑来表现。

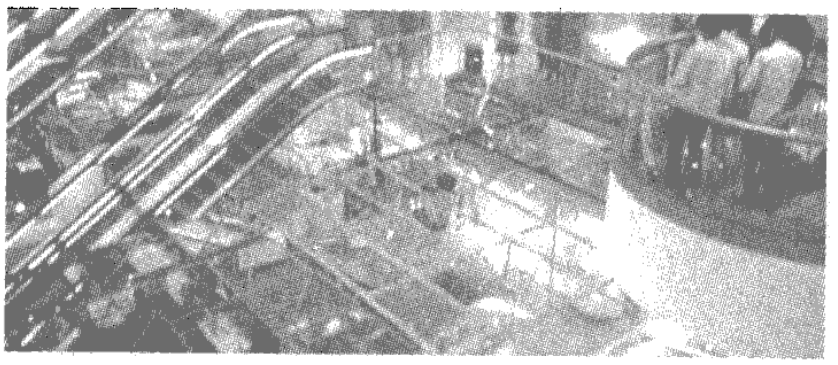
《五爪十八翻》（郭南宏导演）中，黄正利脚踢刘家勇面门，为了展现黄的高超腿法以及刘被击中后的迟钝反应，影片以重复剪辑表现了黄以脚连踢刘面门的特写，既实现了效果，也避免了（特写）展示脚踢面门的难度。

3. 辅助信息“缝合”

重复剪辑因为彻底打断了正常的情节叙述，使得故事停顿，观众容易“出

戏”。为了避免或淡化这一弊端，导演会用到一些弥补措施，比如增加画面信息量，在突出重点内容的同时用同一个镜头里的辅助信息“缝合”中断的情节。

《警察故事》在第三次重复表现成龙滑下吊灯镜头的结尾时，画面没有像前两次那样在他落地之后马上切换，而是继续表现他从地上爬起来，跑过去打倒一个敌人，直到他跑出画面后才切换。



最后一次的重复剪辑同时带有重叠剪辑的性质，将刚才用慢镜头反复展现的动作和其后打斗的关系凸显出来，加强了动作情节的严谨性。

五、“以点代面”的剪辑

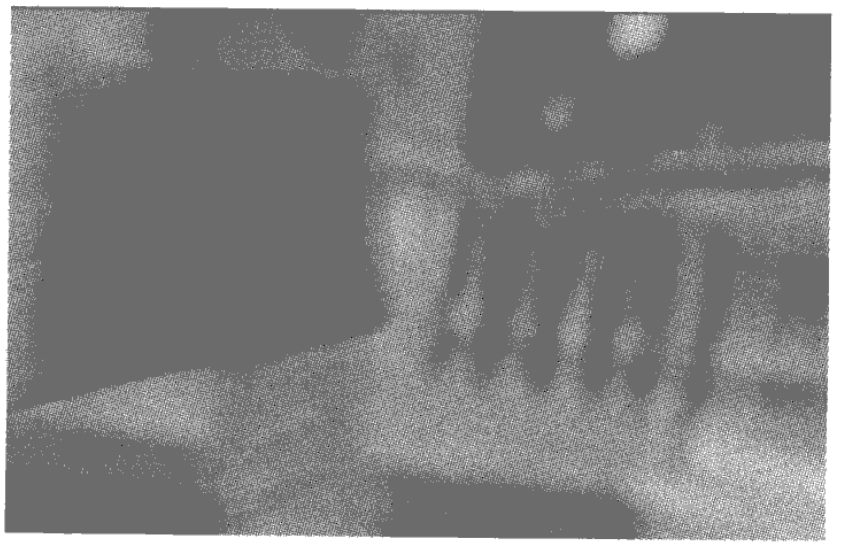
人体是个有机整体，一个动作会带动身体各部位的变化。武侠片动作设计中，有时为了把动作招式的微妙之处表现清楚，就需要我们抓住攻防转换的“关键”，这也是设计动作和拍摄动作的“点”。

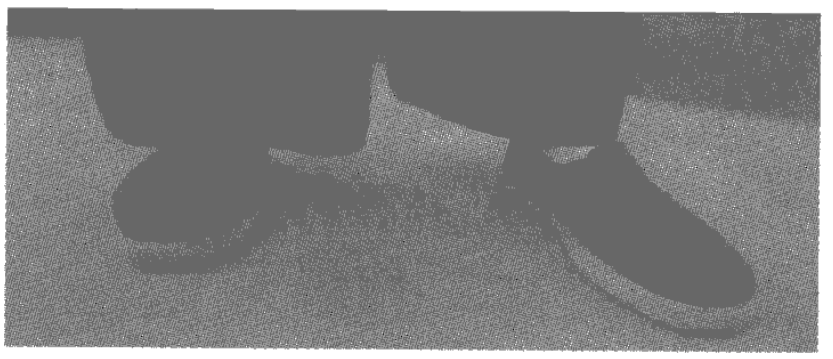
中国武术讲究“拳打两不知”，意思是说真正的高手出招无迹可循，决定胜败往往是“存乎一念”与“毫厘之间”。

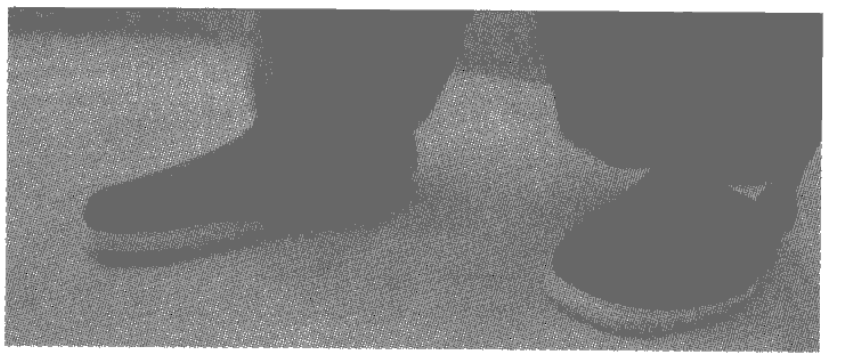
1. 一个回合，画龙点睛

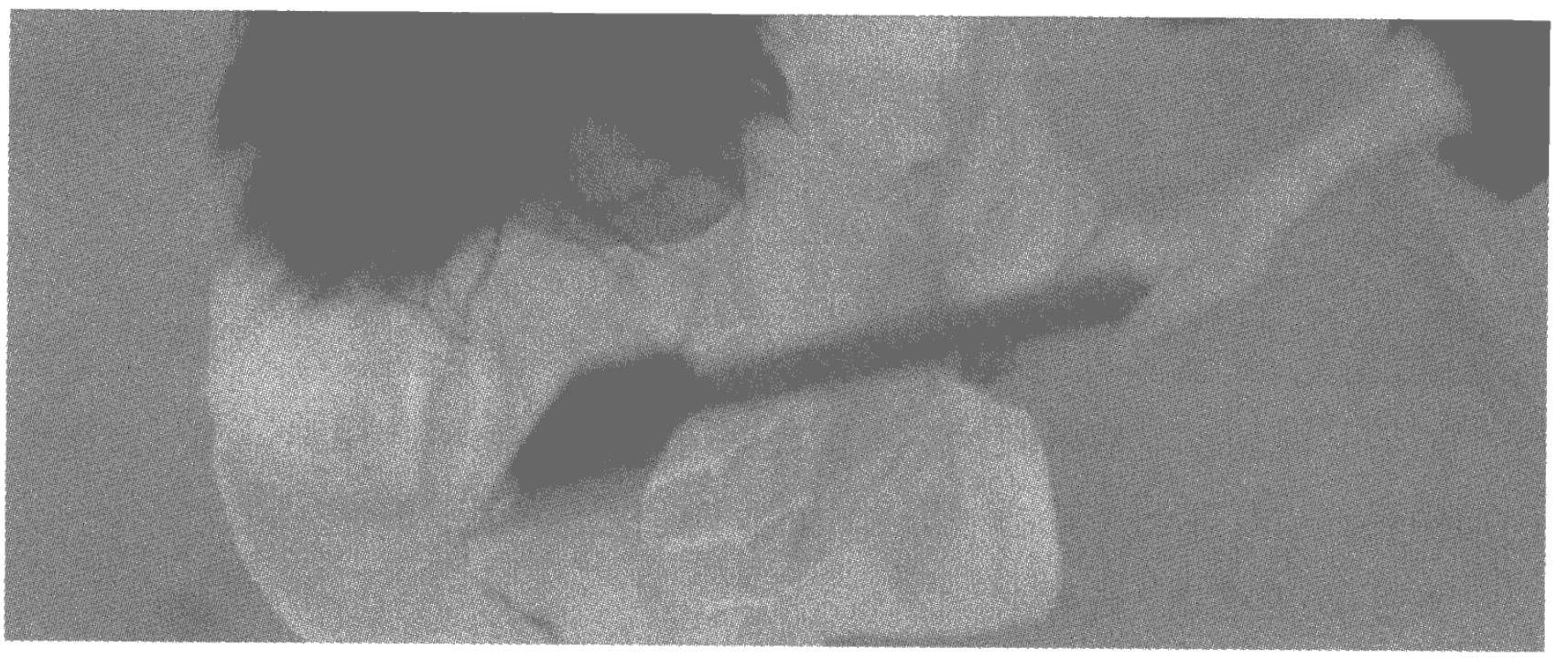
动作导演依据招式的关键点，用不同的镜头分别展示和组合，不但能清楚地交代整体招式的来龙去脉，而且也能使“以点带面”的动作设计发挥“四两拨千斤”的效用。

《功夫》片尾阿星与斧头帮打斗中，当第一个打手向他挥下斧头时，阿星只稍微移动身体（脚的特写，步法改变），泰然地看着斧头从眼前落下。









在此，袁和平用特写加慢动作表现了这一闪躲的基点，即步法。所谓力从地起，这也是整个动作的源头和依据。通过对步法的强调，影片显示阿星转危为安且巧妙反击，表明了他在毫厘之间转守为攻的高超武功。

2. 整段动作，提纲挈领

武侠片的动作设计往往先要对整段打斗动作的主次详略进行划分，根据人物性格和规定情境，将需要突出和强调的动作“拎出来”，有机地“镶嵌”在动作段落中，而那些被“拎出来”的动作正是整段动作的“点”。

抓住这些“点”，放大表现，就能压缩冗长的打斗纠缠，把“最亮的点”印刻在观众脑海里。

《碧血蓝天》片尾赵文卓与连凯的走廊斗剑一段，为了突出主角赵文卓动作的唯美飘逸（也是动作导演程小东的风格），影片连续“嵌入”以下“动作点”：7 个镜头表现面对连凯的剑击，赵文卓跳跃、躲剑、踢腿的一组动作（空中）；

两个镜头表现赵文卓双飞腿、二起脚回刺对手(空中)；

两个镜头表现赵文卓与连凯互相中招，翻腾摔跤(空中)。

以上11个镜头都是表现赵文卓空中打斗的造型，且都以慢镜头表现，将程小东的“空中芭蕾”演绎得如诗如画。

第三节　打斗剪辑的空间关系

运动着的镜头既有时间因素，也有空间因素。武侠片动作打斗的时间逻辑，其实就是以上探讨的动作的“放大”、“延时”、“重叠”、“再现”等问题，在此重点分析“空间”问题。

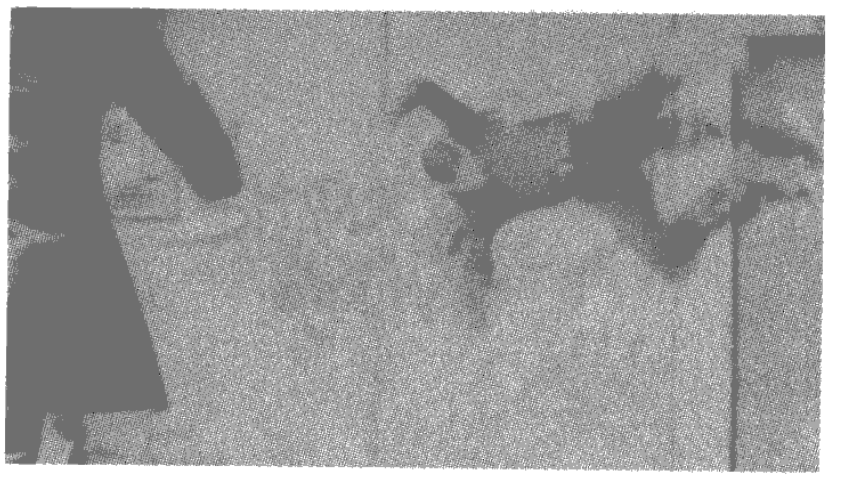
武侠片的动作设计始终围绕人物武打动作展开叙述，在此基础上，动作剪辑的空间关系除了其原有功能外，在表现人物武功、丰富动作样式、过渡打斗情节、加强画面动感等方面也起着非同一般的作用。

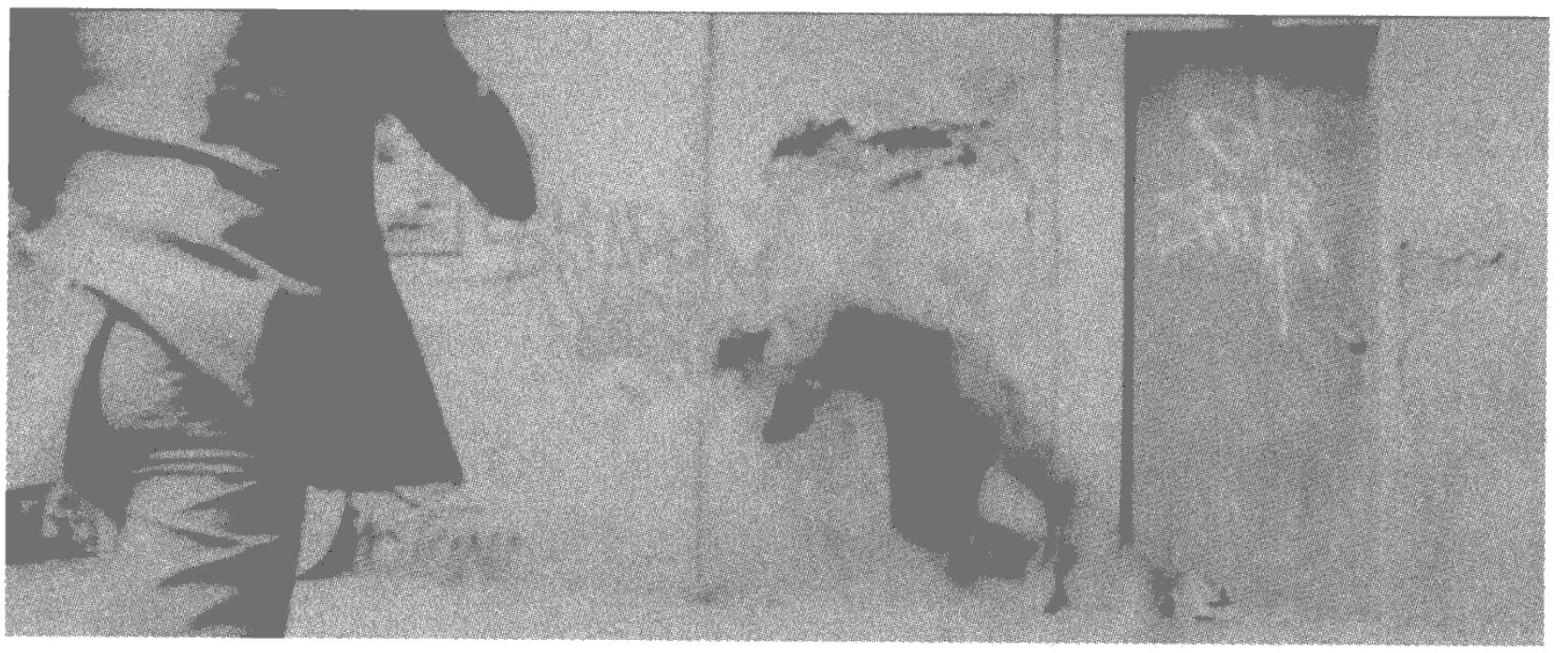
一、同机位、同景别的首尾剪辑

在剪辑动作场面时，抓住其首、尾镜头，将需要强调的动作穿插其中，以首尾空间的不变反衬中间动作的运动变化。这是一种结构严谨、中心突出、首尾呼应的剪辑方法。

1. 一个回合，错落有致

以下是《黑客帝国》中的一组镜头。





镜号	内　容	景　别	时　长	拍法
1	史密斯探员背对镜头，将基努·里维斯打向后景的墙上。	全景	0.5 秒	固
2	基努·里维斯撞向墙壁，砸碎墙上的砖头。	起幅大全 落幅中景	1 秒	侧摇
3	史密斯探员背对镜头，基努·里维斯从墙上落下来。	全景	1 秒	固

由固定镜头到摇镜头，再回复到最初视点，这 3 个镜头的剪辑方式十分清楚地交代了这两位打斗者发生攻击前后的空间关系，并且以首尾同机位、同景别的剪辑集中展现了攻击者（史密斯探员）这一拳的威力。机位不变，景别不变，被打者（基努·里维斯）的空间变化让观众确信这一击的力量。

2. 整段动作，结构工整

在剪辑一段武打动作时，可以用标志性的空间镜头作为整段打斗的首、尾镜头，将其有机安插在打斗情节的开始、中断、过渡、高潮、结束等位置，产生一种“休止符”或“感叹号”的作用。

▲ 案例分析——

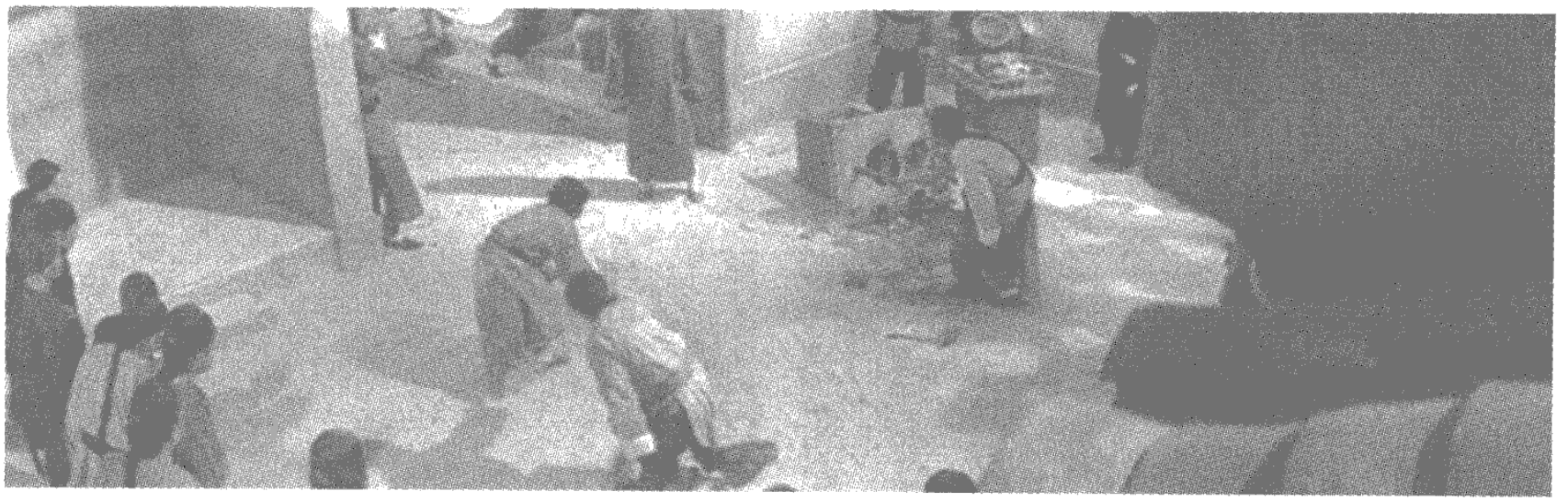
从室内到室外

（《三德和尚春米六》第一场武打）

片中，春米六的叔父受地痞欺负，三德救场。春米六的叔父被地痞从米铺内（平视、近景）打出室外，摔在马路上，引来众多围观群众。

这是此段打戏的起点，春米六被欺负的行为开始由个人（室内）转换为公众（马路），因此镜头随即切换为俯拍、大全，交代了打斗发生的空间、时间，也就是“众目睽睽”、“光天化日”。于是，地痞恶霸的横行触犯众怒，开打也便有了理由。

该段打斗结尾，当见义勇为的三德和尚将最后一个地痞从米铺内打出室外时，镜头又切换为同一角度的俯视、大全，表示此段打斗结束，任务完成，首尾呼应，结构工整。



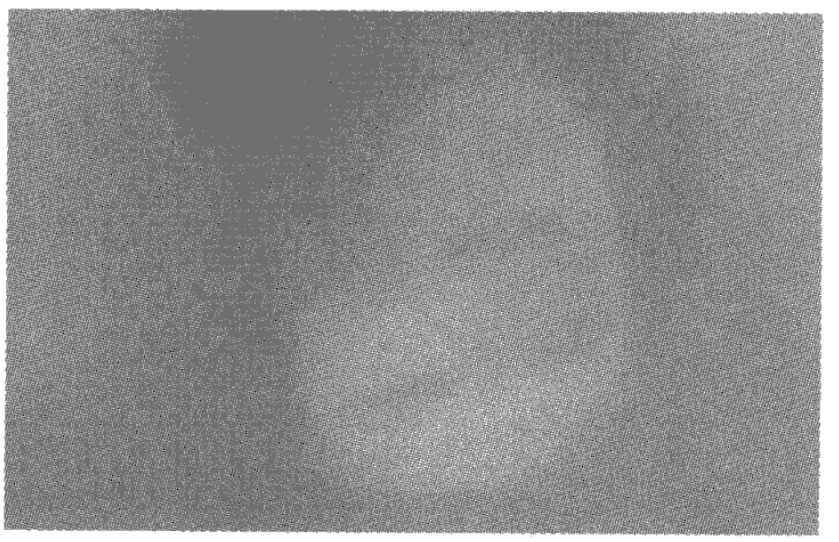
这是在同类功夫片中少有的严密设计。如果将此段打斗放在全剧的动作线索看,这种浑然一体的结构暗示出它是独立段落,目的是让两个主角(三德与春米六)认识,与影片后续的打戏无关。

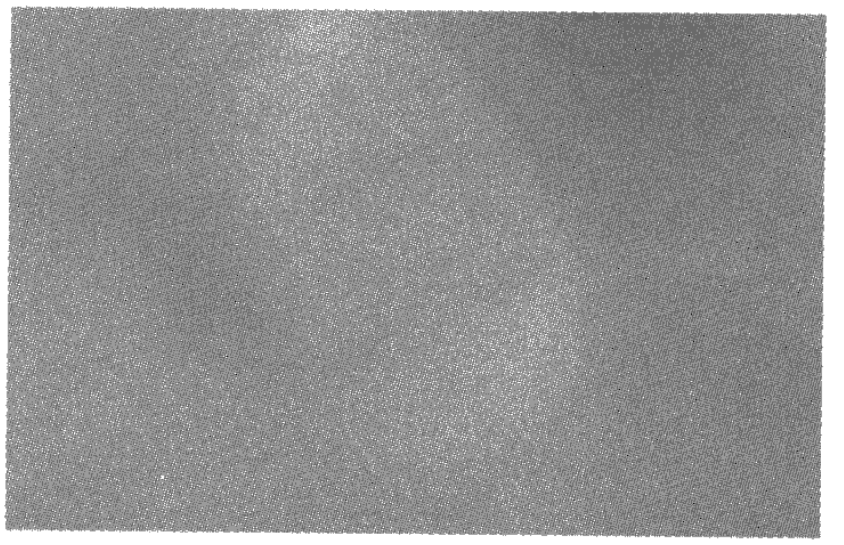
3. 空间过渡

武侠片是标准的商业电影,遵循通俗易懂的叙述习惯,因此在武打动作的空间转换上坚守简单明了的原则,即使因剧情发展突然产生了空间变化,也大多会提前或随后插入一些解释性镜头,将前后空间统一起来。

以下是《夜宴》中的一组镜头:

镜　号	内　容	景　别	时　长	拍法
1	水平角度拍摄,一颗人头(面具)落进水里,溅起水花。	特写	约1秒	固
2	水下水平拍摄,人头(面具)刚落进水里。	特写	约1秒	固
3	同镜1机位,水面上被激起的水花飞溅。	特写	约2秒	固
4	水下拍摄,人头(面具)水中下沉。	特写	约3秒	固





这组镜头中发生了从陆地到水中的空间变化。如果镜头跟随落入水中的脑袋，一直移到太子的眼神，很容易让观众产生误解——水上镜头突然变成水底镜头，之前却没有任何预兆。这是商业电影语言的禁忌。

因此，为了将镜头 1 与镜头 4 统一到一个时空，保证前后动作流畅，影片再次剪入了镜头 3，重新回到水面，以客观角度展现人头落入水中溅起的水花。镜头 1 与镜头 3 都是慢动作，除了内容不同外，摄法和景别一样，所以这个潜在的“空间裂缝”消除了。

二、空间性道具镜头的插入

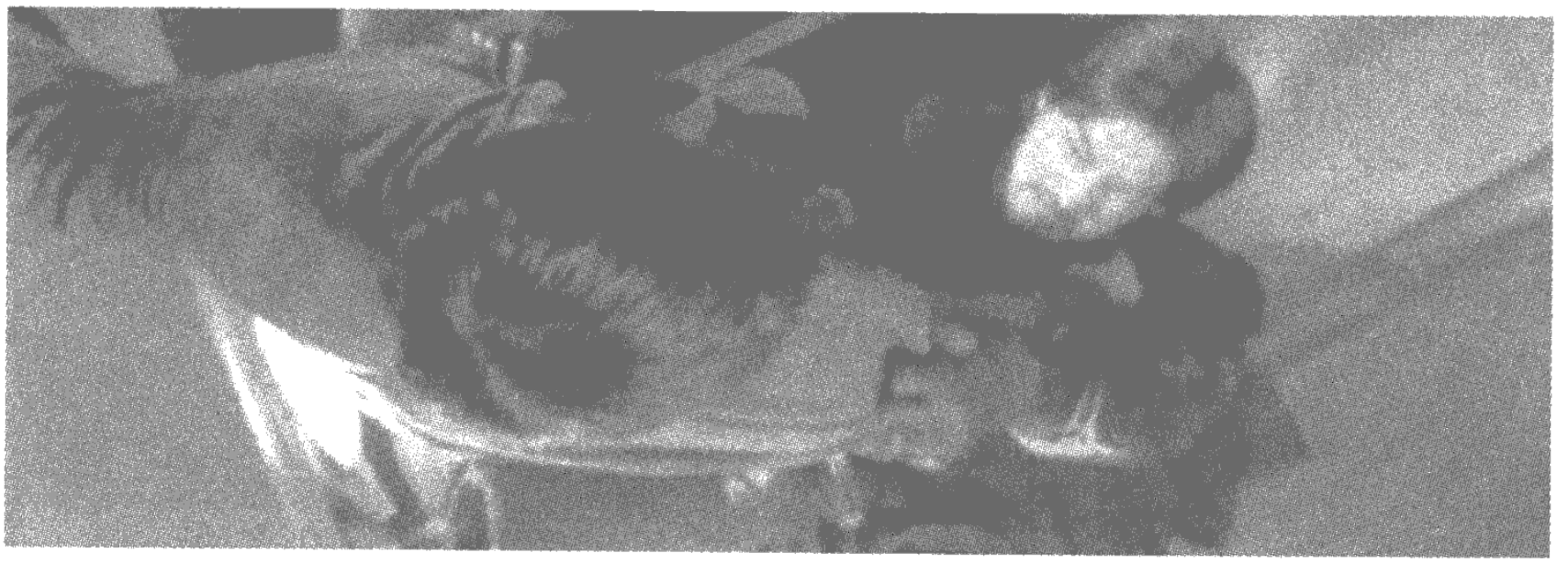
武侠片的动作场景主要由打斗者的肢体动作组成，但是打斗个体永远都是两只手、两条腿，没有什么新奇之处，这就导致在无穷无尽的身体打斗中，作为一种创作，将无法突破模式框架。为此，动作导演开始向空间、道具不断发掘。在人体打斗与环境道具的结合上，中国武侠功夫片有着丰富的经验。

1. 起承转合的道具镜头

《碧血蓝天》中，赵文卓与连凯在地铁站打斗，整段打斗的起始、发展、结束都切入了地铁进站的镜头：

镜头 1：地铁进站，两人跳过铁轨，开打。

镜头2:地铁进站,两人在地铁尾部纠缠打斗,连凯因头撞铁栏而被赵文卓制服。



镜头3:地铁进站,赵文卓擒住连凯,将其摁在地铁尾部的车厢上。

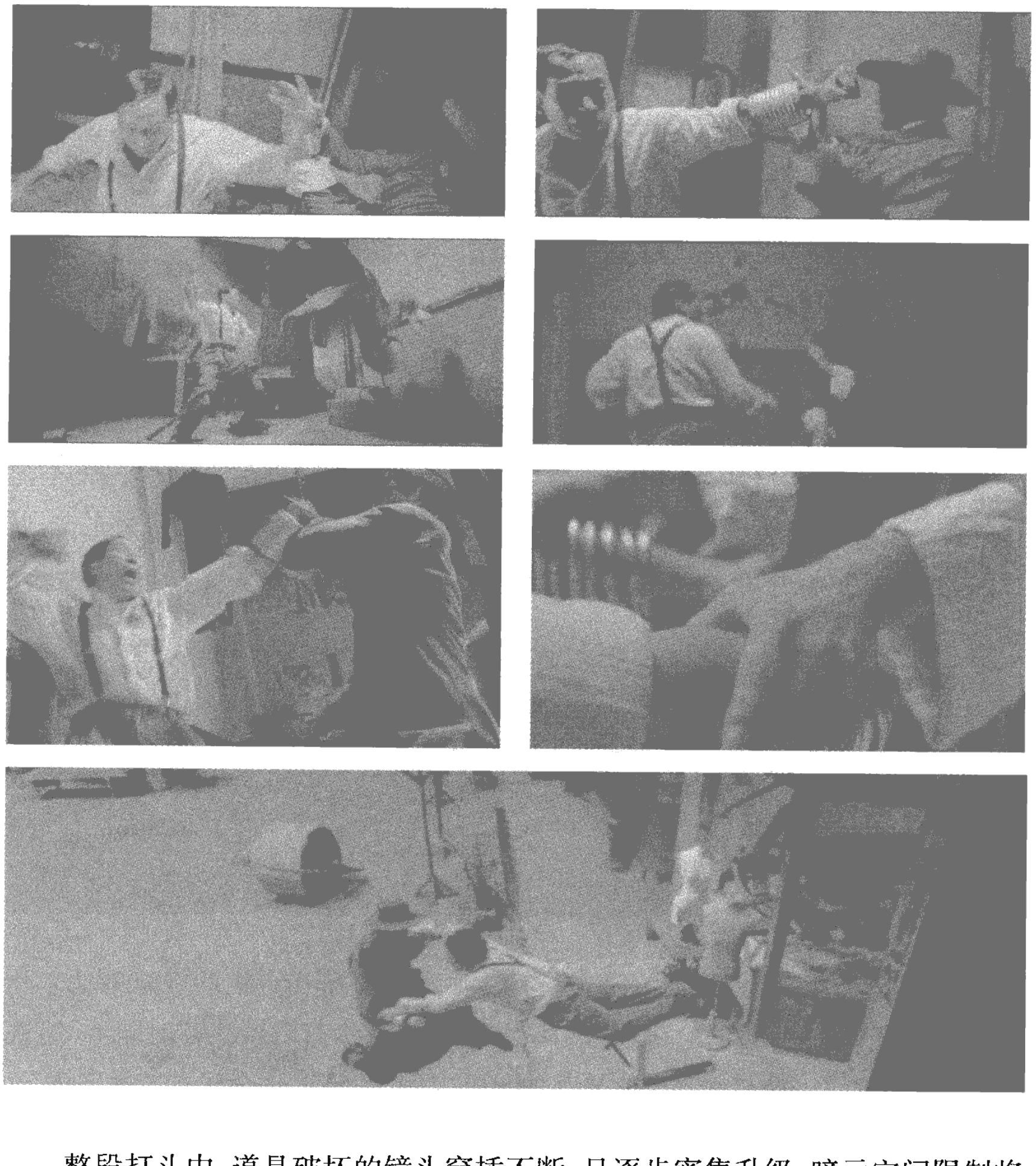
3个地铁镜头从空间上将整段打斗划分为3部分,也正好是双方“开打——纠缠——结局”的起伏过程,显得结构工整、错落有致。在时间上,地铁3次进站的时间正是赵文卓制服连凯的打斗时间,于是人物动作有了现实感。

2. 打斗场地的转换

《功夫》中,铁线拳师傅(赵志凌饰)与瞎子高手(冯克安饰)在裁缝铺开打:

开始,双方均以上肢桥手较量,无腿上动作,钱线拳师傅的洪拳对瞎子高手的鹰爪,小空间里紧凑热闹。几回合后,两人不分胜负,越打越猛,短桥变成长桥,大举闪躲进攻之间时常撞碎室内什物,周边道具被打得七零八落。紧接着,铁线拳师傅开始被对手不断逼到墙角,出手、回手、躲闪之间,连续撞破墙皮,预示空间狭窄的影响升级,直到两人双臂纠缠,瞎子高手锁住了铁线拳师傅的双手。最后,情急之下的铁线拳师傅开始起脚。于是,两人一起破门,飞出房间,

打斗空间转为室外。



整段打斗中，道具破坏的镜头穿插不断，且逐步密集升级，暗示空间限制将被突破。这是道具镜头剪辑推动打斗空间转换的好办法。

第四节　打斗剪辑的节奏

所谓剪辑节奏，就是运用剪辑手段，对电影镜头的长短、数量、顺序的有逻辑、有规律的安排后形成的韵律。节奏对于剪辑来说，主要是时间艺术问题，是

镜头速率问题,是时间流程的节律问题。

武侠片动作设计的美感首先是产生于观众心理中的“节奏感”。这种“节奏”可以有序、杂乱,可以稳、乱,可以快、慢,主要根据人物性格、规定情境、故事情节、导演风格等因素决定。

一、一张一弛:不断升级的打斗

一般来说,武侠片动作场面的剪辑节奏是与动作节奏相匹配的,动作复杂则剪辑密集,动作简单则剪辑稀疏。这在袁和平的动作设计中最为突出。

▲ 案例分析——

阿星首战火云邪神

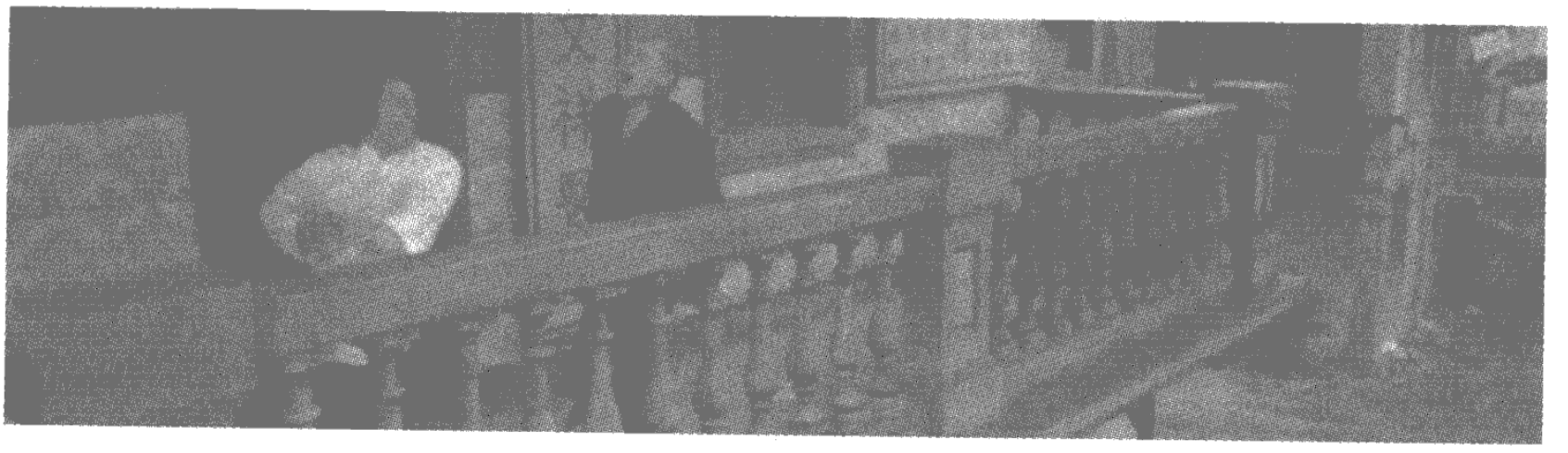
(《功夫》决战,83 分—92 分)

以周星驰(饰演阿星)与梁小龙(饰演火云邪神)首次交手为战例,从第 85 分 50 秒到第 86 分 13 秒,共 15 秒,有 13 个镜头,表现了周的一次连续进攻。

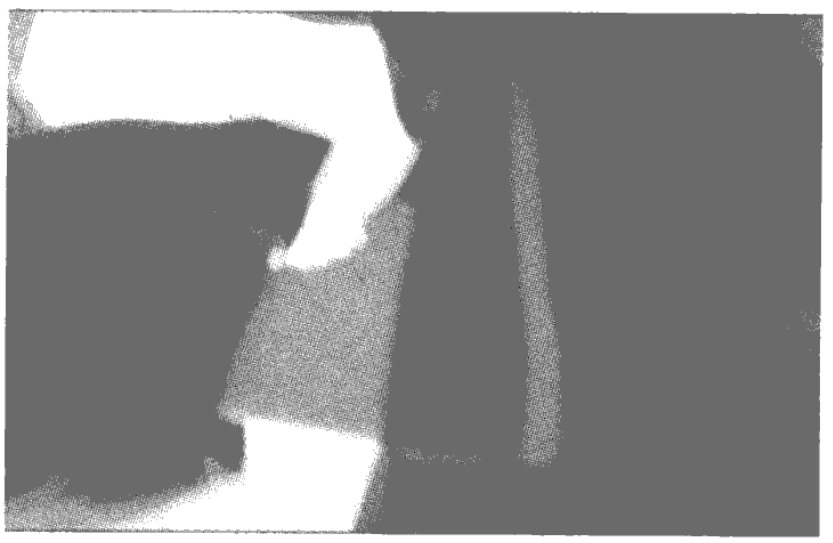
4 次主攻:左摆拳、正蹬腿、膝顶、右鞭腿。

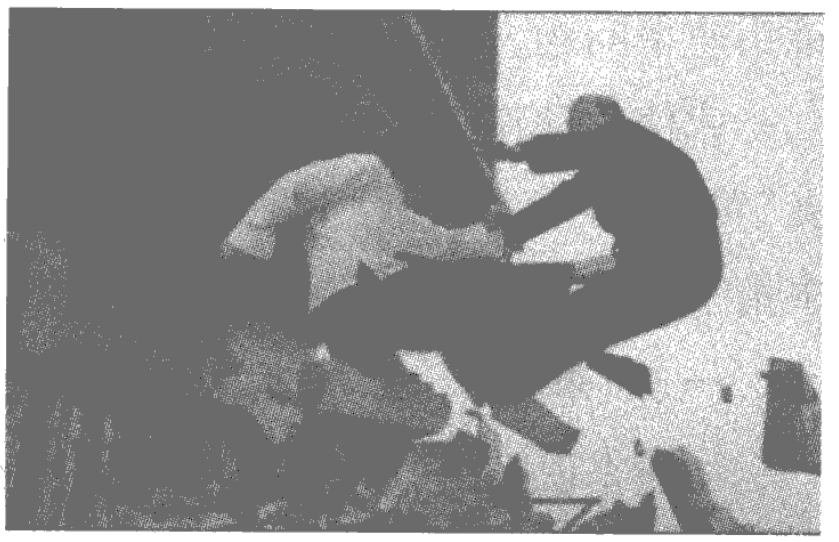
空间变化:楼台——空中——地面。

第一招(左摆拳):85 分 50 秒—85 分 53 秒,共 3 秒,有 3 个镜头。周起动,打中梁(小于 1 秒,两个镜头),梁被击后作出反应(2 秒,1 个镜头)。



第二招(正蹬腿):85 分 54 秒—85 分 58 秒,共 4 秒,有 3 个镜头。周进攻(小于 1 秒,两个镜头),梁作出反应(3 秒,1 个镜头)。





第三招(膝顶):85 分 58 秒—86 分 03 秒,共 5 秒,有 3 个镜头。周进攻(1 秒,两个镜头),梁作出反应(4 秒,1 个镜头)。

中间插入一个 2 秒的慢镜头——梁自然坠地的 1 个镜头。

第四招(右鞭腿):86 分 05 秒—86 分 08 秒,共 3 秒,有 3 个镜头。周进攻中空中转身旋踢(2 秒,1 个镜头),梁被击中后作出反应(1 秒,两个镜头)。

分析：

前3次周主动进攻的动作是他从楼台跃出在空中完成的一组攻击，从每一次进攻动作的剪辑看，有个共同规律：周的动作起动与击中的过程很短，基本不到1秒，且都由两个镜头构成，而被击中者梁的反应时间却相对较长，大多在2秒以上，且由1个慢镜头表现。这体现出袁和平动作剪辑“一张一弛、快紧慢松”的节奏感。这种剪辑通过对被击中者的长时间动作反应，强调了周星驰进攻动作的巨大威力。

从3次进攻动作的关系来看，单次动作镜头数均为3个，时间却呈3—4—5秒的递增，而每次递增的1秒均为被击中者的反应镜头。这种在镜头数量不变的情况下对反应镜头的延时表现，预示着进攻的破坏力逐步加强，进攻者的情绪与能量在升级。

另外，周星驰依次击中梁小龙的身体部位（发力和受力）是拳对脸、腿对腹、膝对头。很明显，周星驰在出手击打的凶狠和强度上也在逐渐递增。这就是镜头剪辑与格斗逻辑的巧妙统一。

第四招空中旋踢，梁小龙落地，尚未抬头起身时，周星驰从空中落下，旋身起脚，全力一踢。这次进攻与前3次略有不同，镜头依然是3个，时间依然是3秒，但剪辑顺序变了：用2秒、1个慢镜头表现周在空中进攻的预备动作，即旋身起腿；用1秒、两个镜头表现梁被击中后的小小位移。

整个剪辑顺序与前3次周星驰的进攻招式相反，进攻者的动作成为强调主体，被击中者的身体反应却被压缩了。

这正是导演的高明之处：首先，用慢镜头长时间表现周的进攻，是为了表现他在前3次进攻后要在这一击中竭尽全力，一气呵成地彻底击败梁。这是以肢体语言表现角色内心思想情感的妙笔。其次，按格斗逻辑讲，落地前的加速度

出击，二力合一，本身最具杀伤力。最后，这一脚直接踢中梁的左脑，不可谓不重，但梁的反应却无所谓，所以 1 秒长度加两个前后脑袋近景的对照，告诉观众：这一鞭腿虽然周已竭尽全力，但梁却只是小小地歪了一下头，问题不大。这便暗示出了打斗的最终结局仍有悬念，于是为后面二人由地面打到天空做了铺垫。从表演角度看，最后一个梁小龙的过肩镜头也看到了周星驰的惊讶表情。另外，中间插入的 2 秒梁坠地的慢镜头，实际是为了过渡，将前 3 组动作“快紧慢松”的剪辑与后 1 组动作“慢松快紧”的剪辑过渡并衔接起来。

结论：

单个进攻动作剪辑：快打慢放，快紧慢松。

整组反应动作剪辑：递进式延时和升级。

二、“一快到底”：穿插对白与道具

元奎是国际著名动作导演，其动作设计的剪辑节奏独具特色，比较注重对打斗外部元素的开发，是一种比较接近西方动作电影的设计类型。

▲ 案例分析——

方世玉紧急救父

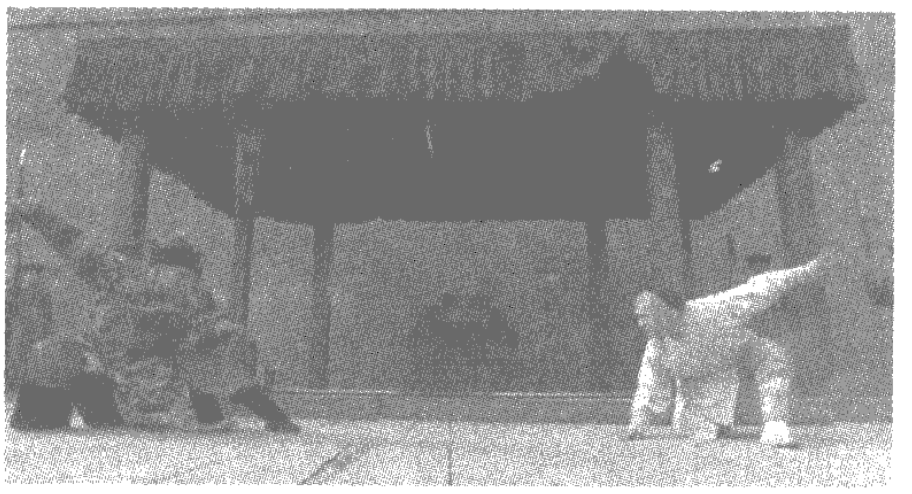
（《方世玉》94 分 25 秒—96 分 10 秒）

知府大人（赵文卓饰）与方世玉（李连杰饰）的打斗：赵文卓许诺李连杰，如果在铡刀绳被烧断前打赢他，他便放了方世玉的父亲（方世玉的父亲被锁在断头台上，铡刀被绳子拴着）。

这段打斗从赵文卓点燃绳子开始，到李连杰被他用铁鞋踢到地板下，共约105秒，根据打斗的空间和情节变化，共分5个段落：

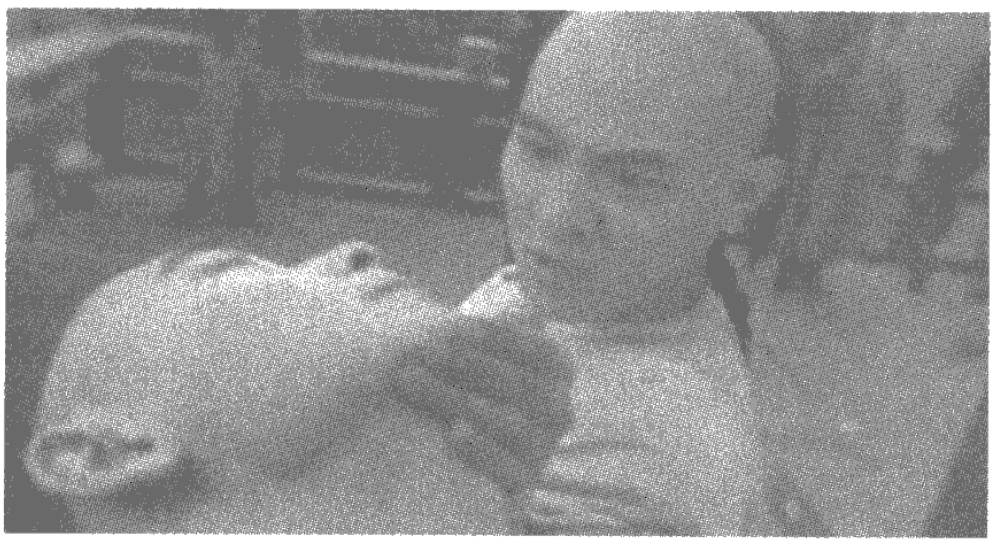
第一段（绳上，94分25秒—94分40秒，共约15秒，13个镜头）：赵点燃绳子，李飞身上绳踩火，赵跟着上绳阻拦，双方在绳上交手，李被打落在绳子旁的地板上。此段使用道具：火绳。

第二段（地板上，94分40秒—95分20秒，共约40秒，38个镜头）：赵连续进攻李，李节节退守，空间位移依次是“前台——后墙——前台”。这一段落重在表现赵一击必杀的心态，一出手就使出全力，李被打得边防守边中招，四周的道具均被打碎，是对赵武功的强调。此段使用道具依次为：木椅——柱子——墙壁——柱子。

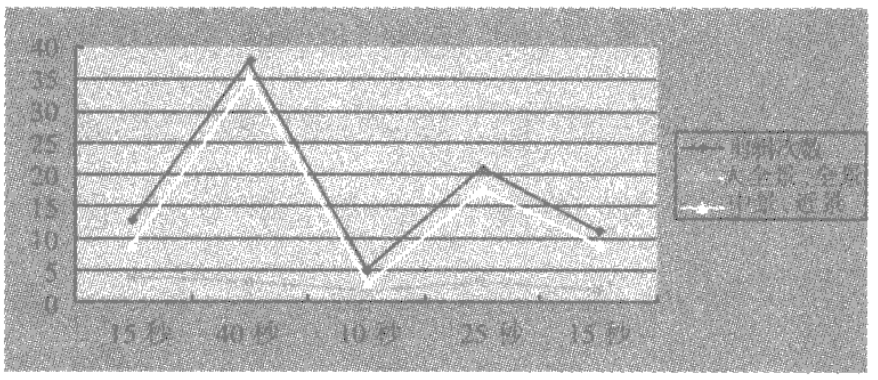


第三段（地板对峙、对白，95分20秒—95分30秒，共约10秒，5个镜头）：赵连攻得逞，嚣张夸口。这是导演对前两段密集打斗、剪辑的缓冲，也是在节奏调控中酝酿下一步开打。

第四段（地板上，95分30秒—95分55秒，共约25秒，26个镜头）：李欲飞身上绳灭火，被赵半路拦截，李情急中连续攻赵，赵连续中招，被李擒住。此段打斗和剪辑重在表现李向赵复仇的急切，动作设计主要以上肢擒拿与反擒拿为主，肢体攻防不多，一动一静的纠缠是让李边打边说对白（是对上一段赵夸口训斥的反驳），可直接说出角色心态。此段使用道具依次为：火绳——柱子。



第五段（绳上——地板，95 分 55 秒—96 分 10 秒，共约 15 秒，12 个镜头）：李欲飞身上绳灭火，被赵半路拦截，赵空中突然穿上铁鞋，在绳上一蹬，回身以铁鞋连踢李，李中招坠地（赵穿铁鞋、踢腿、李中招，均以慢镜头表现，这是五段打斗中唯一一组慢镜头，旨在强调铁鞋的威力，为此也为李中招后设计了一句说明性对白："幸亏我有护心镜。"），后被踢入地板下。此段使用道具：铁鞋——木板。



纵轴：镜头数量，横轴：五个打斗段落的时间

分析：

从以上可以看出，五段打斗中，近景、中景与快速剪辑的短镜头占主体，大景别在整场打斗中平均分配，10 秒钟的对峙/对白将整场打斗分成前后两部分。

关注打斗局部动作的中近景与频率越来越高的剪辑相互匹配，形成"一快到底"的动作节奏，人物一旦出手就是长时间的加速度连攻，一发不可收拾，直到对方遭到重创，其中 40 秒一段打斗正是赵连续击中李的段落。一方的进攻高潮一过，双方即刻进入对峙/对白阶段，被打方短暂调整后开始反击，又是一番密集的连攻，直到对方倒下，再度进入对峙/对白。第四、五段的密度和力度之所以弱于第一、二段，是为后面李连杰越来越强做铺垫。

这就是元奎导演动作设计的一个单元，这些动作单元由非打斗情节串联成一条完整的打斗链条。这种设计的优势是有利于凸现人物进攻的气势，情感性大于技术性，不像袁和平设计的招式之间会有一种技术层面的张弛。这场打斗除了第四段为照顾李连杰说对白，才设计了一组必然会僵持较劲的擒拿。

从其不足来看，"一边倒"的打斗容易显得单调乏味，所以需要让一些非打斗情节不断介入，人为制造一种叙述上的"抑扬顿挫"，比如对白、道具、环境，这五段打斗依次使用了 2 次火绳、3 次柱子、1 次墙壁、3 次对白、1 次铁鞋、1 次木板。

结论：

节奏密集，一快到底。

单组攻防链条剪辑：越打越快，压缩中招，一泻千里。

整组动作情节剪辑：钟摆式布局与打斗外元素的穿插。

第五章　特技[①]

在武侠功夫片动作设计中，涉及电脑特技的内容一般会交由后期数字特技公司专门制作。动作导演主要是提出设计思想，统一动作风格。在此，我们只将武侠电影动作设计中基本的特技手法予以介绍。

第一节　威亚

威亚（Wires）是英文“绳、线”的音译，在武侠片动作设计中是指钢丝、缆绳。威亚在武侠电影中的典型用法有：

1. 空中飞人

用威亚表现空中飞人是比较原始的特技。完成这一动作，除了威亚之外，还需要吊臂、滑轮等机械吊具的配合，也包括演员身上的特制服装。电影《卧虎藏龙》中，一身黑衣的玉娇龙（章子怡饰）一脚蹬墙，身体火箭般旋转着飞出去。

① 参考 http://viab.blog.163.com/blog/static/127382220087136481262 4/大饼先生《动作电影经典特技手法》。

2. 表现轻盈的身手

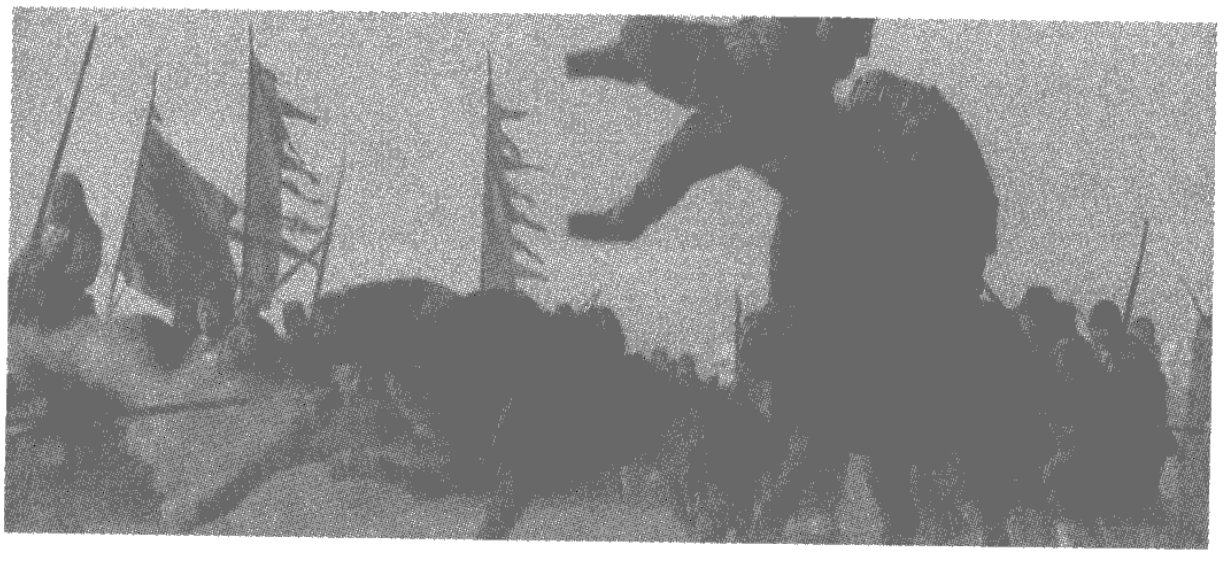
电影《卧虎藏龙》中，袁和平把威亚效果发挥到极致：俞秀莲与玉娇龙的房顶追逐被誉为“空中芭蕾”，俞秀莲多次在屋檐、.墙角的踩点（发力点）以及她有些趔趄的追赶营造了一种真实感。

3. 配合演员表现动作力度

在动作设计中，一拳或一脚将对手击倒的表演需要两个演员相互协调，在一方接触对方前的瞬间，对方要顺势做出被打反应。

当然，不是所有的打斗反应都依赖演员表演，很多武侠动作片使用威亚绑在被打者脚上，按照中招时间，瞬间将其拉倒。这是一种不依赖演员表演的“真实”反应，往往能强化动作力度，使动作看起来更富震撼力。这在成龙电影中运用较多。

电影《飞鹰计划》中这个镜头就是用威亚将被打者的脚向后拉，以增加对方打击的力度。



电影《赤壁》中,张飞出场,大吼一声,将敌兵连人带马撞飞。这种人仰马翻的场面,大多由拴在马蹄和人身上的威亚突然发力引起。

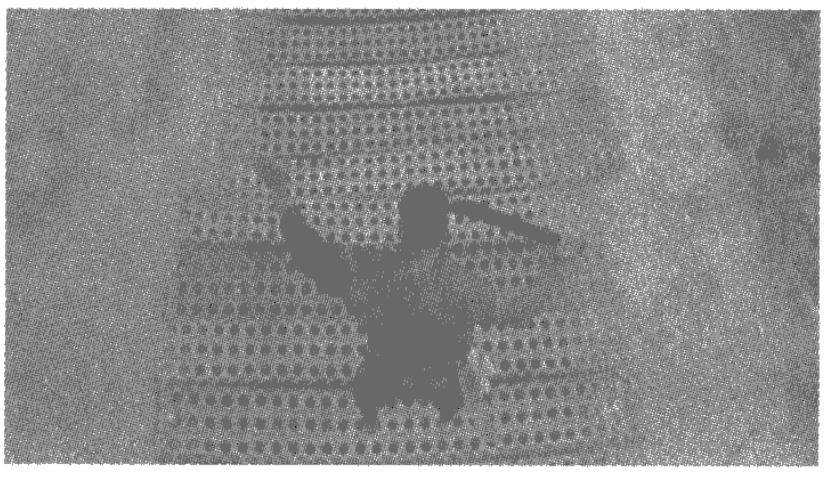
第二节　弹床

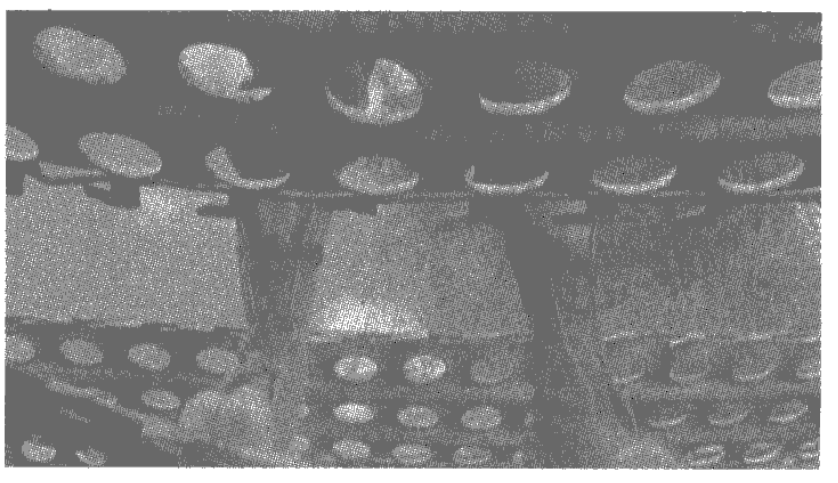
弹床原是马戏杂技表演者的常用道具,后来被韩英杰等杂技出身的电影人引入武侠电影的拍摄中,用来表现英雄侠客的轻功或弹跳。

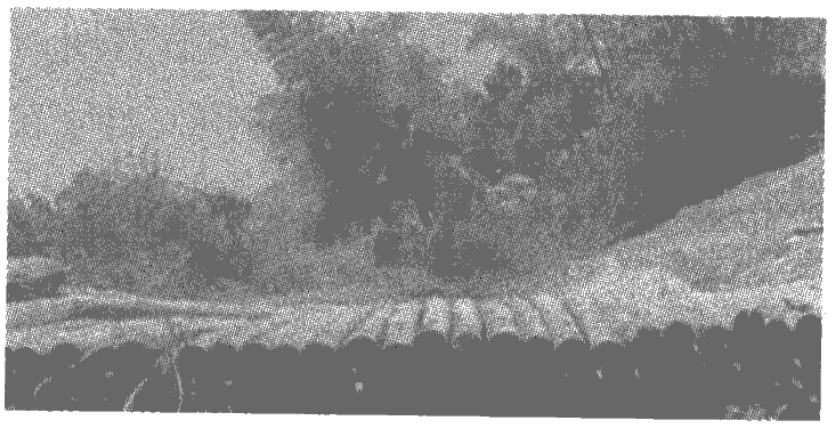
1. 直线冲刺加弧线跳跃,表现人物身形敏捷

《侠女》这段经典的竹林之战中的动作,以弹床辅助人物原地或跑动中腾空而起,以空中弧线运动(侧面全景)越过敌人头顶,或跳上竹梢,为不会武功的演员提高了动作的难度。

今天看来,这种突然性的腾空(起跳脚被前景遮挡)略显突兀和虚假,毕竟人被弹起来与自己跳起来在空中的造型是有区别的。在洪金宝导演的《东方秃鹰》中,有效地解决了这一问题。





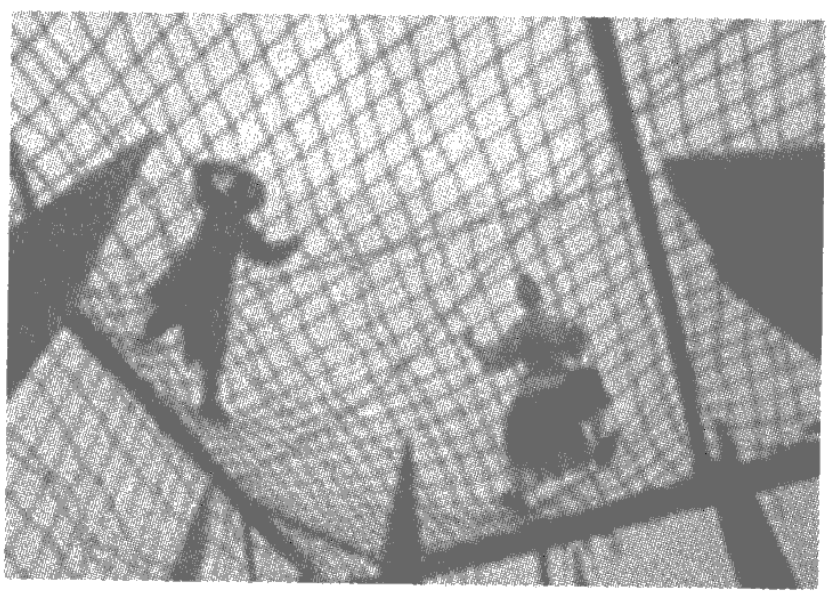


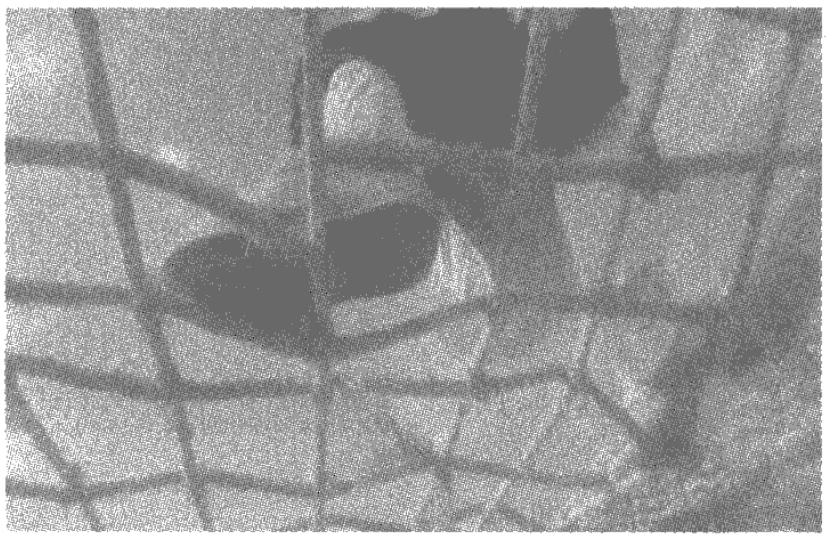
洪金宝的这一组跳跃同样以前景的草木挡住了发力的双脚(后两图)，之前还交代了他脚踏铁板弹起的镜头(前两图)，让观众将后面越跳越高的洪金宝与连续踩踏铁板联系在一起，掩盖了使用弹床的事实。

2. 用作打斗支点，增添动作喜感

《宝贝计划》这段打斗发生在幼儿园的游乐场，本来是小孩子玩具的弹床，被当成搏斗场所。成龙不断原地弹跳，带动弹床上下起伏，摇得上面的对手原地打滚。

3. 以弹床为道具，为打斗铺陈逻辑





《太极张三丰》中这段打斗发生在一个网架上(上左图)。在地面上,钱小豪打不过李连杰的太极拳,于是把他引上网架,让他无法站稳马步(上右图),打不了“力从地起”的太极拳。这场打斗也只有在网架上的交手,使得李连杰中招几次,表现了钱小豪的狡猾,同时也以变形的“弹床”铺陈了打斗中的技术逻辑。后来,李连杰用脚缠住网绳(右图),转被动为主动(技术逻辑的递进),将钱小豪打下网架。

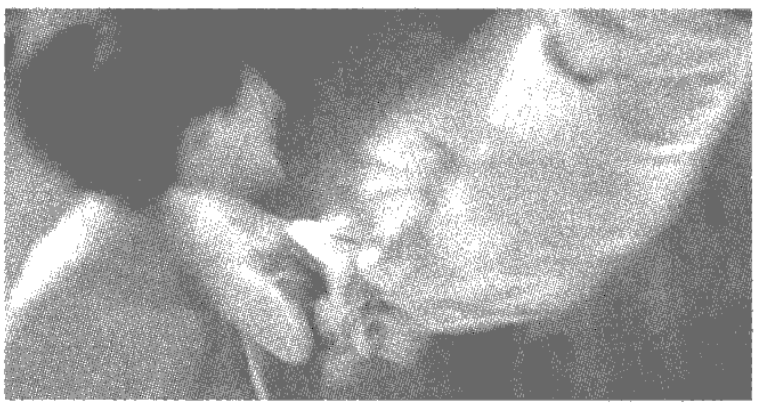
第三节　假肢

武侠动作片的动作设计中,假肢的使用十分广泛,其中又以假腿居多,发挥到极致的形式即“道具人”。一般来说,假肢是打人的,道具人是挨打的。在早期武侠电影中,表现人物从高空跌下的镜头,基本都由道具人完成。

假肢和道具人的主要用法如下:

1. 突出击打力度,防止演员受伤

电影《醉拳2》片尾,成龙连续模仿卢惠光的踢腿动作后,一个外摆踢中卢的头部。这个动作用近景表现,是想强调击打的力度和质感。这样的重击不可能来真的,一是危险,二是不便,以假腿完成为宜。

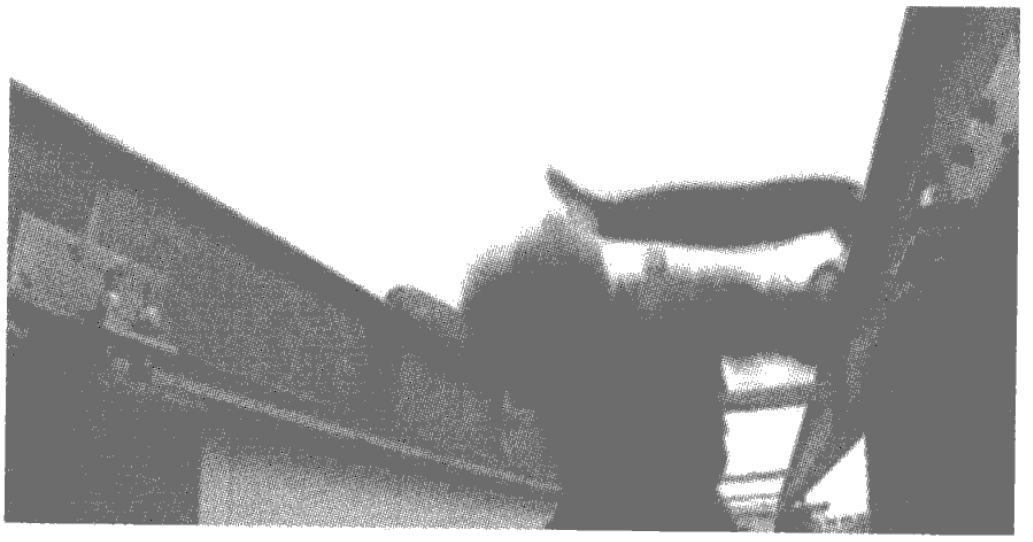


电影《杀破狼》片尾,王宝被马军一脚踢飞牙齿。这种突显破坏性的动作只能以假肢完成,飞出的牙齿可以用嚼碎的薄荷糖代替。

电影《龙争虎斗》片尾,道具人代替少林叛徒韩先生,背对镜头(画右、全景),被李小龙一记右鞭腿踢出画面。整个动作瞬间完成,道具人原地挨打,看似虚假,却反衬出这一腿的速度、力度。

2. 强化动作节奏

电影《我是谁》片尾的天台大战，荷兰演员莫朗的踢腿和成家班关勇的快拳一起打得成龙手忙脚乱。为了突显两位反派拳脚快得令人目不暇接，真腿、假腿一起上，使这段动作快如雨点。



3. 配合镜头安排

电影《杀破狼》这个镜头中，马军是正面面向镜头的。如果真的由王宝本人来完成这个踢腿动作，其肥硕的身躯会挡住镜头，因此道具腿是最佳选择。

4. 降低动作难度

电影《狮王争霸》中这个动作对李连杰来说或许不在话下，但拍戏只是工作，一个难度动作往往耗时耗力，从经济与人力角度看，应能省则省。

电影《精武门》中，李小龙大败日本柔道馆一段，当敌人一起围攻李小龙时，李小龙双臂各抓起一名武士，原地抡起，将其扔飞。这段动作的步骤是抓起（近景、平视）——抡起（大远景、俯拍）——落地（远景、平视）。在中间“抡起”阶段使用道具人，是为了降低演员表演难度。

另外，假肢也常被周星驰用作电影中的搞笑工具，比如《逃学威龙之龙过鸡年》中，他在按摩时超出运动范围的折腿动作。

第四节　Power 粉

Power 粉（Power Powder）俗称“力量粉”，其成分可以是爽身粉、面粉，甚至石灰，但考虑到演员安全，最好选择对眼睛、皮肤无害的材料。

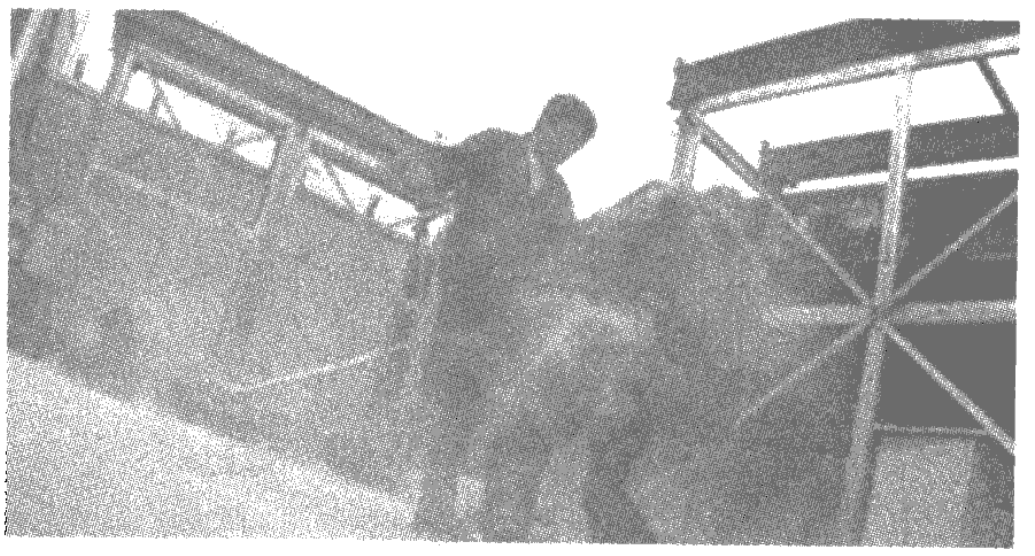
Power 粉的主要功能是突出击打力度，渲染气氛。在演员对打时，真正进

行猛烈身体接触的情况并不多，而要想在假打的条件下制造出真实的打斗效果，就要用 Power 粉来辅助。即使在单人的动作场面中，用 Power 粉也会使动作看上去有力。

1. 用在被攻击者身上

电影《杀破狼》中，洪金宝的替身扮演的王宝加了护垫、撒了 Power 粉，以胸膛承受马军撒了 Power 粉的凌空三脚。

电影《我是谁》中，Power 粉与剧情结合巧妙：成龙用粟米粉代替水泥砸了莫朗一下，洒在莫朗身上的粟米粉合情合理地起到了 Power 粉的作用。



《A 计划》中的这个镜头是 Power 粉使用过多的反面典型，颗粒过大、用量过多的 Power 粉让角色看上去像撒了一头面粉，有些莫名其妙的滑稽。

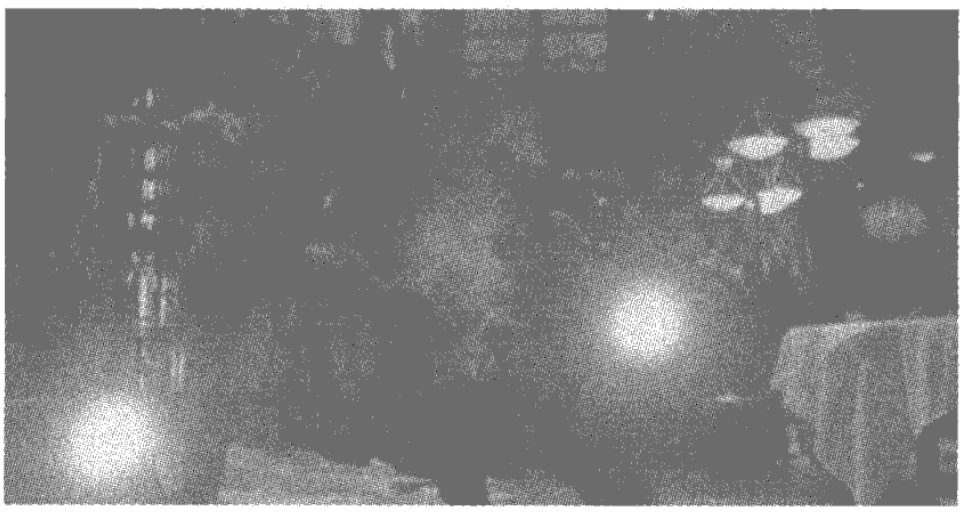
2. 用在进攻者的拳、脚和衣服上

电影《龙兄虎弟》中,4 个黑人女打手穿着高跟鞋踢得成龙招架不住。这几个女打手的腿法虽然凌厉刁钻,毕竟力度、速度有限,因此用 Power 粉辅助,使其动作显得硬朗许多。

在武侠电影里,有时候为了表现人物轻功,或者人物被一掌打飞,经常在演员身上撒粉。在飞来飞去的时候,这些粉末会在空中留下一道痕迹,就像飞机的拖尾。下图为电影《魔教教主》剧照。

3. 用在道具上

电影《龙虎门》中,王小虎一个下劈,将椅子踢碎,把 Power 粉撒在道具椅上,增加击打的力量感。



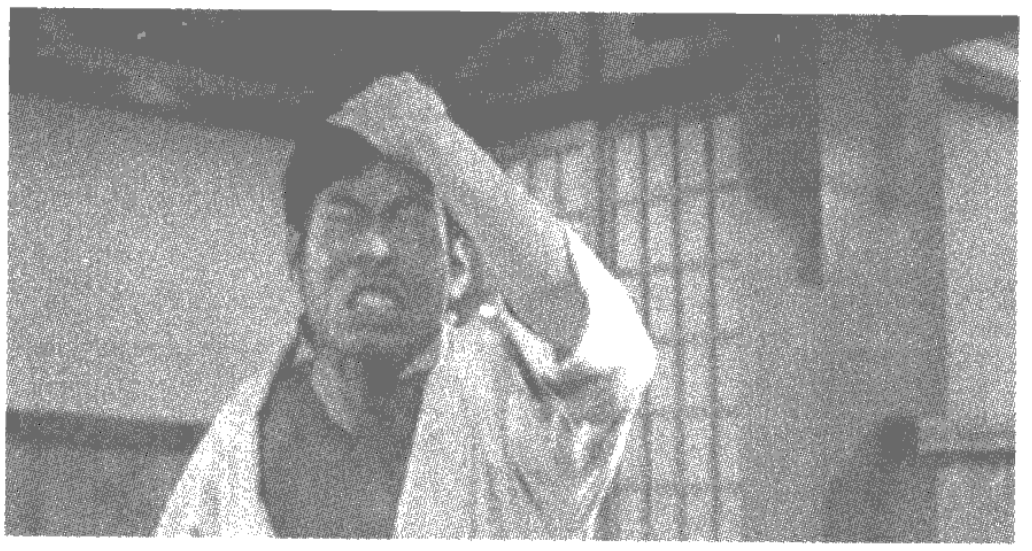
第五节　血浆

血浆的成分多数是红色硬脂酸。早年武侠电影人曾尝试用猪血、羊血等表演流血场景。

血浆的通常用法如下：

1. 制成血包，由演员抓在手里自己捏破

电影《精武门》中，面目猥琐的日本武士被双节棍击中头部，手里捏着血包，在头上揉碎。演员自己捏破血包的方式比较常见，一个训练有素的演员通常能让血浆喷射而出，效果华丽。



2. 使用爆破的方式将血包炸破

电影《黄飞鸿》中，一代武术家严振东惨死在洋枪之下。这种爆破法是在演员身上绑一块铁板（有的使用铅板），铁板上有一些凹坑，放置连接导线的药头，然后用血包盖住，需要爆破时只需将导线通电即可引爆，将血浆炸出。

3. 使用压缩空气将血浆喷出，造成“血雾”

电影《放逐》采用了与传统液体血浆不同的粉状物，俗称“血雾”，有一种繁

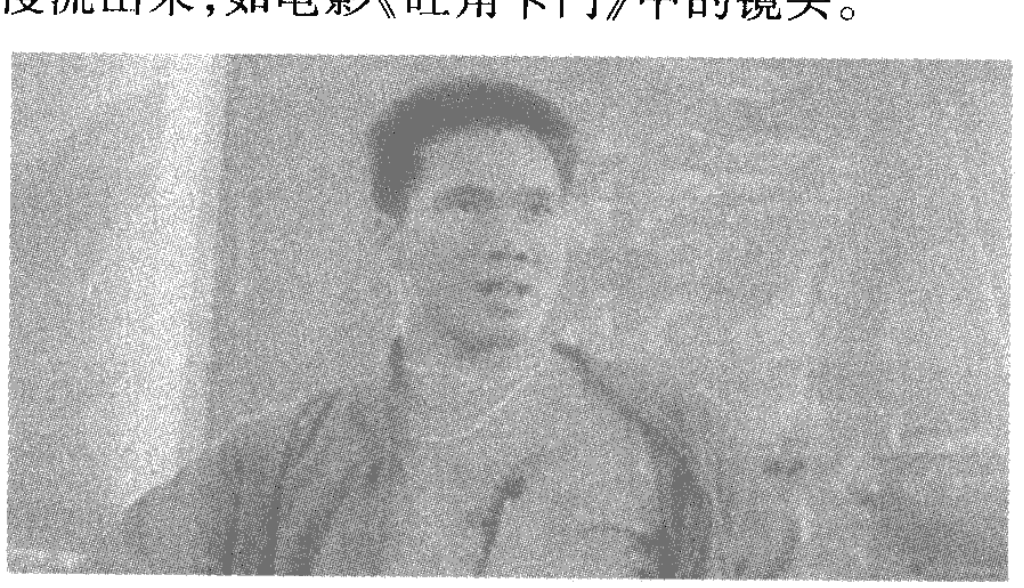
花绽放的灿烂效果。这种方法不会产生爆破时的火光,具有一定的质感和浪漫气息。

4. 含在嘴里制造吐血效果

电影《唐伯虎点秋香》中,周星驰与师爷对诗,气得师爷口吐血雾 1 分多钟。

5. 置于衣服之下,压破血包

一般来说,人被速度很快的一刀劈中,只要不是动脉中招,血是不会很快喷出来的,而是慢慢流出来,如电影《旺角卡门》中的镜头。



6. 从画面外向镜头内喷射

电影《唐山大兄》中,郑潮安下刀的部位在画外的中下方,而喷血的部位在

画外左下方。

7. 用气压将血包持续喷出，成“血泉”

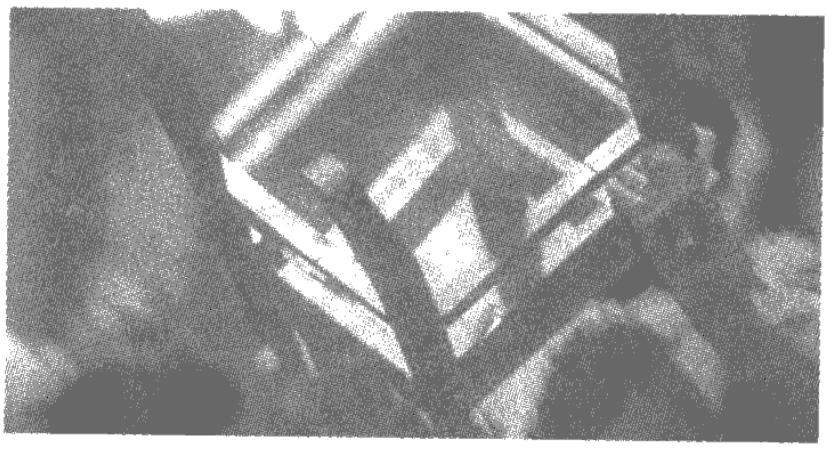
徐克的《东方不败》片尾，东方不败被令狐冲刺了一剑，任我行乘机使用“吸星大法”使东方不败大喷血，达到了血染沙场的高潮。

第六节　鱼线

鱼线主要用于重新拼装锯碎的道具，在武行、道具、特效等工作人员的配合下，让演员将道具打碎，以表现道具动作力度。

1. 木具按要求“四处”碎开

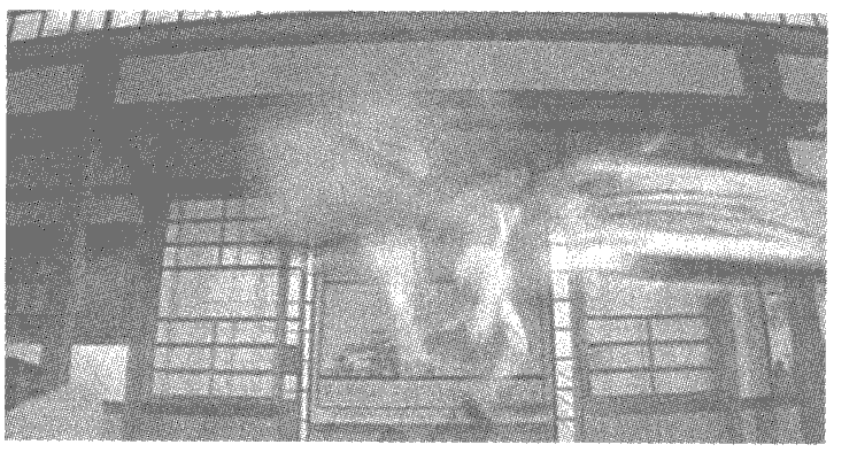
电影《龙虎门》中，打手举起椅子砸王小虎（注意椅子上的锯痕），这个镜头与王小虎踢碎椅子的镜头接在一起。



通常情况下，踢碎椅子的全景镜头应使用处理好的椅子，而举起椅子的特写应该用完好的椅子，以保证画面的严谨。

电视剧《精武门》中，陈真凌空一脚

踢碎“东亚病夫”的牌匾，牌匾碎裂之后，两侧用鱼线拉扯，产生向两侧飞出的效果。



2. 布物按要求“一线”破裂

电影《精武英雄》中，与鱼线用法类似，日本武士到精武门踢馆，一刀将挽联劈成两半的镜头，也是事先将挽联剪为两截，再重新粘在一起。在这个镜头中，观众的注意力会被吸引到演员的动作上，而不会太注意背景。

3. 飞器按要求“沿线”飞行

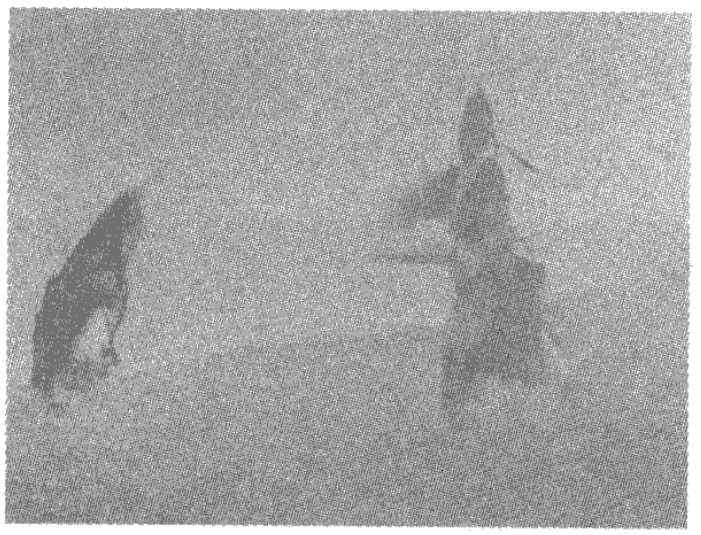
《方世玉之谁与争锋》中，为营救父亲，方世玉同时射出一排箭。一般来说，表现一箭射中目标的镜头，会在弓与目标之间系一条鱼线，飞箭则用一支空心管制成，穿在鱼线上，用力弹出去，箭就会沿鱼线射中目标。

第七节　飞叶

在清晰有力地表现动作的同时，武侠片往往还要同时使用各种辅助元素，渲染动作场面气氛，丰富画面动感。

常用方法就是让画面中某种东西“漫天飞舞”，使整个画面动起来。一般来说，这种东西形体小、质量轻、数量多，比如树叶、鸡毛、纸片、尘土、烟雾。

《新龙门客栈》片尾，广阔的沙漠中的多人打斗，远景会显得单调渺小，于是设计出“黄沙漫天”的情景，不但增强了打斗气氛，也掩护了演员、道具的细节不足（甄子丹手中的剑是金箔纸包裹的木条）。



《太极张三丰》中，李连杰在树林中练习太极拳的场面，基本是依靠漫天飞舞的树叶表现，表现太极拳“以静制动”的功夫。

当然，“碎片”的运用也不拘泥于此，只要它能在画面里飘动、散开，造成足够的气氛和视觉冲击就可以。因此，连续攻击产生的物体破碎及爆炸反应，都具有类似效果。

《喋血双雄》片尾，周润发、李修贤与敌人在教堂里展开枪战，四处飞舞的白鸽、炸碎后的什物、闪闪的火光和蜡烛等布满画面的“亮点”共同表达了吴宇森的“暴力美学”。

《救世主》片尾，李连杰与自己的替身打斗，工厂机器喷出的火光弥漫空向，使得两人的打斗变得华丽异常。

和好莱坞相比，中国武侠片对特技道具的运用不太在意“现实逻辑”，而是注重“形式感”需要，只要情节、动作有所交代，之后的发挥就无所谓了。

好莱坞影片《夺宝奇兵》开场和港片《中南海保镖》商场混战一场均对气球有所运用:前者气球被踢了几下就消失不见了,符合生活真实;后者在李连杰射落气球绳子后,直到这场打斗结束,空中的气球一直在飞。

相比之下,好莱坞动作片比中国武侠片更真实,这从另一方面说明了中国武侠片比好莱坞动作片更强调形式感。富于视觉美感和意境的动作表达远比写实的故事重要,这和中国传统国画强调"写意"的原理相通。

第六章　强调

强调是动作导演的基本能力，它能使观众在欣赏影片武打动作时，明白每一画面中被加强或加重的信息，这也是动作设计与动作演员共同关注的问题。

第一节　对照的强调

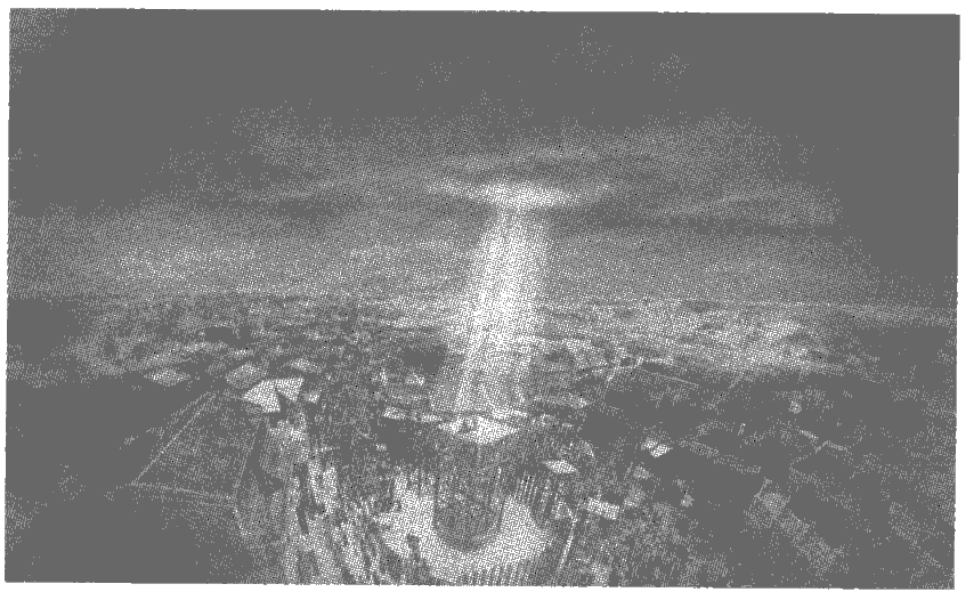
把两种有着重大差异的事物并列一处，谓之对照。它是武侠动作片普遍的强调手法。

一、高低对照的强调

1. 人物站得高，比站得低的强调

一般来说，武戏的强调与文戏类似：站在台阶上比站在台阶下强调；站在山上比站在山下强调；站在桌上比站在凳子上强调；站在凳子上又比站在地上强调；而站在地上当然比坐在地上或睡在地上强调。

因此，很多武侠片会让重要的武打场面“高高在上”，比如树梢、屋顶、索道、飞机、高楼等。这些本身带有惊险性的环境与精彩的武打结合，强化了观众的注意。



一般武侠动作片会按情节推进，顺理成章地设置一处高高的打斗环境。比如：成龙电影中他往往被敌人追杀，越逃越高，最后无奈跳楼。《霍元甲》中，李连杰与马中轩的比武被设置在一个十几米的高台上，这样的

设计与剧情无关,主要是出于对打斗的强调。

2. 反习惯的一定被强调

所谓习惯,就是人们长期以来约定俗成的思想和行为方式。那么,要想强调某一人物动作,就需要按反习惯的思维设计。

《功夫》中,斧头帮试探火云邪神的武功,一个打手连续击打邪神的脑袋,邪神眼镜碎了,嘴角破了,脑袋歪了,但邪神毫无还手之意,只说:“再大点力,打人都没力气,还做什么黑社会?!”“武功天下第一”的邪神被人侮辱殴打至此,仍能沉住气,这实际是在强调他后面的第一次出手。

3. 处在险境,不论高低,都得到强调

危险环境中的打斗是心理上的强调,这种强调强于视觉上高低的强调。因此,不少动作导演喜欢将打戏设置在危险环境中,以取得双重强调的效果。

《放逐》片尾,吴镇宇、黄秋生 5 人在客栈一层大厅,任达华一帮持枪的黑社会在二楼,楼下 5 人处在楼上势力的包围中,危机四伏,因此这 5 个人在临战前行动得到空前强调。

二、动静的对照

以动与静的对照取得观众注意,可分为两种:

1. 众人皆静我独动

这是常用的强调方式。在 20 世纪六七十年代的武侠片中,面对敌人围攻,高手往往能在敌人出手前将其击倒。这是在图解以动制静的战术。

《江湖奇侠传》开篇,一身黑衣的女侠从高坡一跃而下,抽刀冲向一群敌人,镜头跟随她,所过之处,敌人依次倒地,女侠如入无人之境。动与静的对照强调了女侠的身手。

2. 众人皆动我独静

这是较为高明的强调手法,多用于主要人物及高手出手之前的气氛营造,是利用观众心理上的反差造成一种“山雨欲来风满楼”的紧张感。

《大醉侠》中,金燕子坐于客栈中间,四周布满敌人陷阱,敌人依次以钱币、筷子、木凳等武器袭击金燕子,而她始终原地不动,以逸待劳。敌人见此情况,相互勾结,攻击升级,为金燕子的出手做了铺垫与强调。

三、体积的对照①

在武侠电影中，打斗者外形上的对比是最直观最有效的强调方法。

1. 众人皆小我独大

这是一般性的强调方式。在早期武侠片中，对于反派人物的出场或出手，多采用此手法。这里所谓的大、小，不光指打斗者身材，也可是打斗的兵器、队形等。

《死亡游戏》结尾，李小龙与贾巴尔打斗，身高及体积的反差实为强调李小龙截拳道的战术。

2. 众人皆大我独小

这是较为巧妙的强调方式。在现代很多武侠片中，对主要打斗人物的亮相或出手，多采取此方法强调。影片通过主要人物体积的“小”，反衬其力量的“大”，给观众以深刻印象。

《王者之风》片尾，八国联军的“怪兽”一个比一个大，而黄飞鸿的狮子相对较小，铜头素身，毫无体积优势，常被怪兽围攻。然而，黄飞鸿舞动狮头，依次打败怪兽。这种体积上的反差反而成为强调黄飞鸿武功的技巧。

3. 综合运用

一部武侠片中会综合运用多种体积外形上的对照，达到不同形式的强调，有时也将其用作不同人物亮相的技巧。

《功夫》中，周星驰欺负猪笼寨百姓，依次出现了耕田大妈（年龄、性别、体形与力量）、戴眼镜的老伯（年龄、面容与肌肉）、东张西望的瘦青年（面容与身高）、一脸傻气的小孩（年龄与肌肉），体积外形与实际武功的巨大反差将猪笼寨“卧虎藏龙”的百姓做了群像式强调。

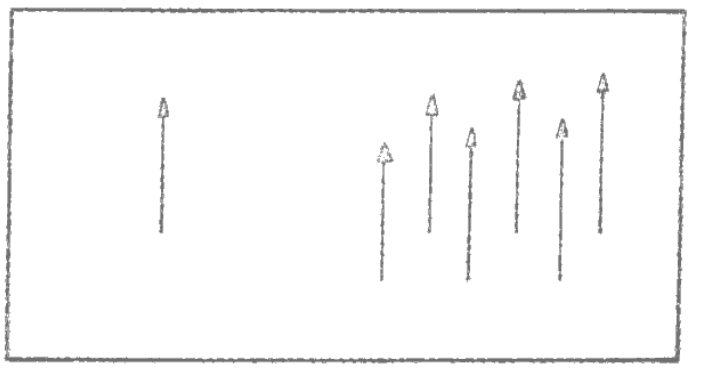
---

① 参见本书第二部《动作导演基本原理》第二章《动作导演与戏剧冲突》。

四、疏密的对照

疏密的对照又称“空间的强调”，打斗者四周空间的大小决定强调的强弱。武侠片中，要强调一个打斗者，就必须把他周围的空间留大一点，而把周围群众的空间留小一点。

如果许多演员站在一起，你要想强调其中一个，就应该让那个演员脱离群众，走到较大的空间中去。



疏密的对照

动静的对照是属于时间，而疏密的对照是属于空间。这种对照的强调可分为 3 种情况：

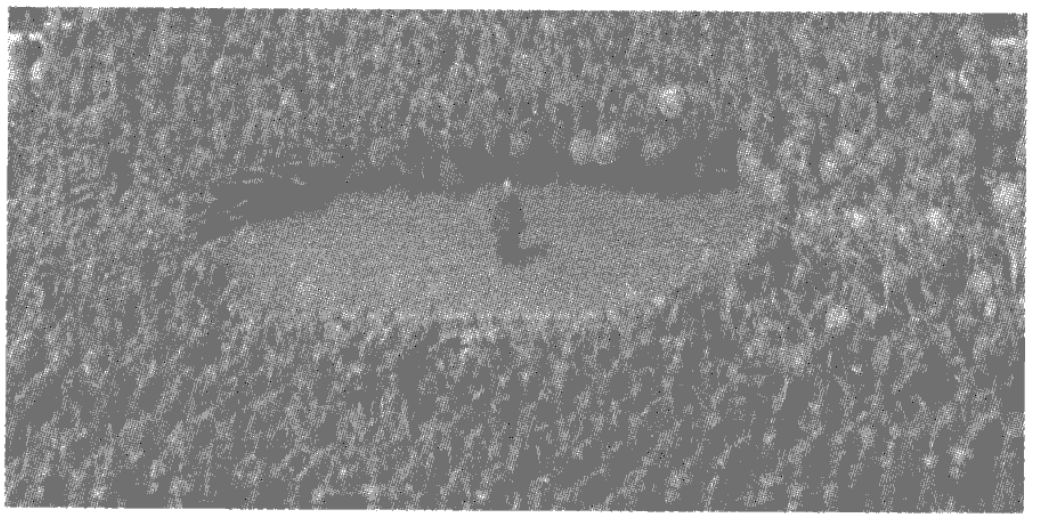
1. 众人挤而我独疏

《狮王争霸》中，黄飞鸿（李连杰饰）面对拥挤的人群，为了营救十三姨（关之琳饰），一步跳上行人肩膀，踩着人梯冲过人群。这是对人物武功和情绪的强调。

2. 众星捧月

《英雄》中，无名面对秦军围剿，一步步前进，秦军围成的圆圈将居于中心的无名强化为力量强大的刺秦者。

3. 离群独处式

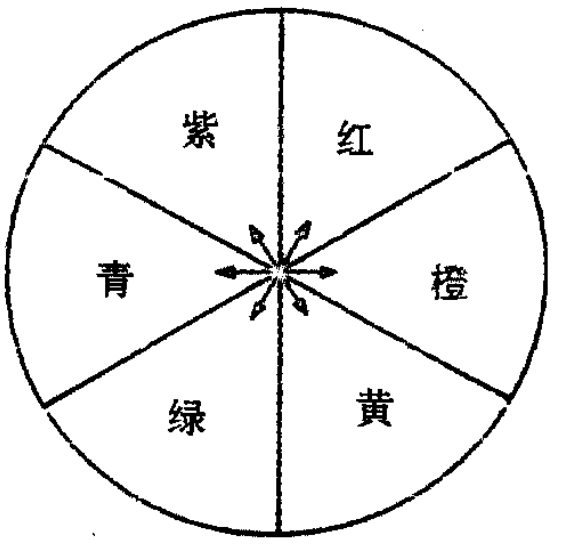


《武状元苏乞儿》中，比武选帮主一段，众选手围绕擂台而坐，打斗者在擂台上激烈拼杀，只有苏乞儿（周星驰饰）一个人远远地躺在一角，一声不吭。这种不合群的设置强调了他出手前的沉默。

五、色彩的对照

所谓万绿丛中一点红，“红”就是因颜色对照而获得了强调。众多色彩中，

用“比色”规律最容易获得强调。这本来是美术设计和服装设计的工作，但执掌动作场面拍摄的导演了解和学会这方面的技巧也很有必要。



色彩对比图

运用“比色”规律要注意3个原则：

1. 暖色较冷色易强调，如红、橙、黄都是暖色，青、绿、白都是冷色

《荒江侠女》（何梦华导演，1970年）片尾，大魔头（黄宗迅饰）一身血红色打斗服，与女侠一身素色形成对比，突出了大魔头难以对付的强大。

2. 明色较暗色易强调，如红、橙、黄、白都是明色，蓝、绿、紫、咖啡、黑都是暗色

《大刺客》片尾，王羽一身白装，众敌人大多身着黑色，他血战于众敌围剿之中，最终鲜血染红了白色战袍。对导演张彻来说，男主角一身白色，象征光明正义，血染之后的白衫强调了侠客的悲壮。

3. 单色较复色易获强调

《英雄》的九寨沟之战中，李连杰一身黑色，梁朝伟一身蓝色，四周山水色彩斑斓，两人在水上的交手与跳跃不光有动、静的对照，更有单色与复色的对比，使观众对李连杰与梁朝伟这场发生在意念中的交手给予色彩上的装饰。

六、明暗的对照

这是最直接的强调方法，强调谁，就用强光照谁。当然，作为艺术设计，光源要来得有依据。

《夺标》中，十八晋九的擂台比赛，两束强光从顶上投下，罩住关树宝与张凤，周围一片漆黑，强调了二人比赛的重大意义。

日本影片《宫本武藏》中，两人在

海边决斗，导演用海边的日光在剑上造成强烈的反光，以暗示宫本在这场打斗中的最终获胜。

第二节　重复的强调

武侠片的动作段落中，为了强调打斗人物的某种性格习惯，通常会在打斗情节中重复表现与其相关的动作、招式、语言等，以此加深印象，凸显人物。

一、打斗者的重复

这里的打斗者包括主要打斗者与一般打手：

1. 主要打斗者

在武侠动作片中，为了强调反面人物带来的压力，动作导演时常让其重复出现，以凸显其诡秘、凶险，营造打斗的悬念。

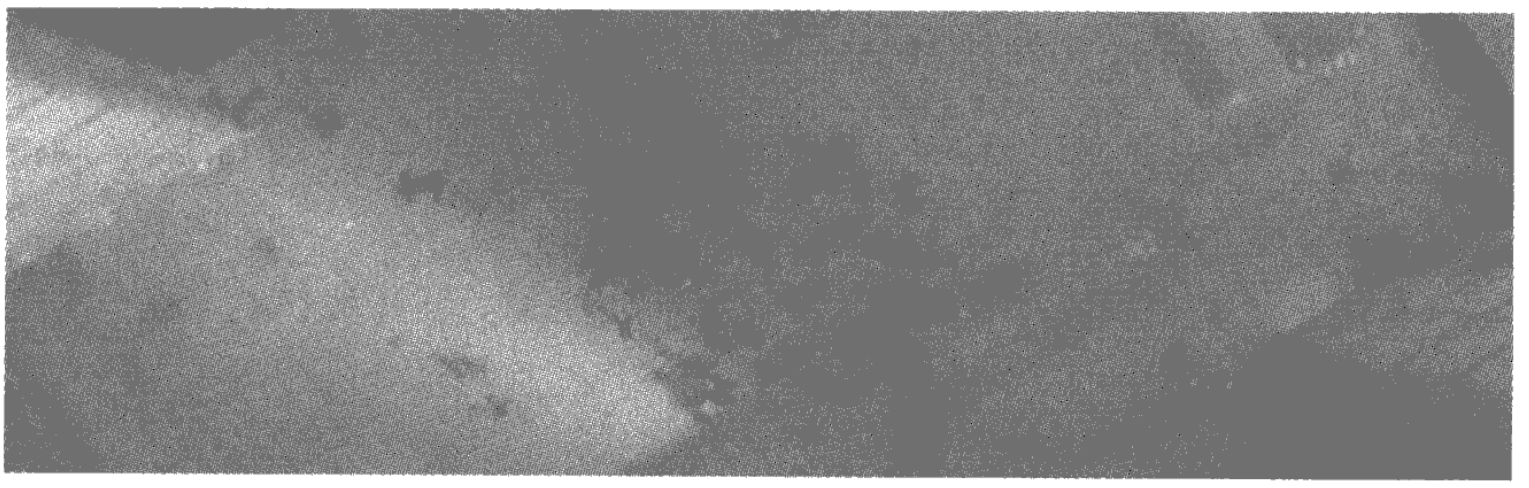
《李小龙传奇》中，在李小龙写作、练功、拍戏时，影片反复出现一位身穿盔甲的杀手，一步步逼近他，并将他的头撞向墓碑。这一盔甲杀手的出现，让李小龙后来的猝死变得命中注定。

2. 一般打手

在武侠电影中，一对多的武打场面屡见不鲜。为了表现单打独斗者面对众敌时的英勇气概，往往需要在反面打斗者的人数上加以强调。

当双方开打后，反面打斗者的人数常以递进式增加，获得一种“人多势重”、“大军压境”的效果。重复进入打斗的人数越多，这种压力越大。

《黑客帝国之重装上阵》中，基努·里维斯在广场对决黑衣大反派，开打不久，当他将多个黑衣人打飞时，从四面八方不断拥进数以百计的黑衣人，俯拍的大全景重复表现了不断拥入的黑衣打手，使得主人公基努·里维斯的打斗处境变得越来越危险。



二、动作的重复

武侠片的动作设计以重复的动作、招式强调某一人物的性格形象，是常用的方法。这种穿插于动作段落中的重复动作，可以是习惯性动作或武术招式，也可以是情节性行为，不但能强调打斗者的某些性格特征，而且能营造一种打斗层次。

《精武英雄》片尾，陈真与藤田刚决战，影片通过藤田不断重复的侧踢以及陈真的重复格挡强调了藤田这一腿的强大。后来，影片又通过陈真对藤田腋窝的重复直拳和正踢，为藤田的最终失败打好伏笔，并将陈真“攻击一点，不计其余”[①]的战术思想表现得极为贴切。

三、语言的重复

语言在武侠片的动作设计中不占主体地位。但是，在某些打斗情节中，为了直接表达人物的思想情感，影片会以对白的重复加以强调。

1. 打斗中自言自语，强调特殊情感

《投名状》片尾，姜午阳刺杀庞青云一段，庞青云屡次将其打倒，可姜毫不退缩，继续进攻，并不断自言：“兄弟乱我兄弟者，必杀之。”由此可见其守护誓言的至死不渝。从该段落也可看出，决战中的对白重复大多与影片主题有关。

2. 打斗中的语言迷惑，表现战术智慧

《铁鸡斗蜈蚣》中，黄飞鸿（李连杰饰）与冒牌和尚（刘家辉饰）对打一段，黄飞鸿知道对手对他的“佛山无影脚”心存忌惮，所以交手中时不时喊一声“佛山无影脚”，不断使和尚做出错误反应。几次以后，和尚气急败坏，黄飞鸿又喊一次，对手不理，刚好中招。

3. 出手前的善意劝告，表现有礼有节

《王者之风》中，黄飞鸿（赵文卓饰）被抓进监狱，即将被执行枪决。神父前

① 参考：张力《攻击一点　不计其余：论格斗中的“分解”意识》，载《中华武术》2004 年第 7 期。

来祷告,实则开锁救人。神父刚为黄飞鸿打开一只脚链,敌人便冲进监狱。黄飞鸿说:“神父,你先让开!”神父为敌人让开道路。敌人走近黄飞鸿,打了他一个耳光,准备开枪。黄飞鸿怒气冲天,却说:“神父,请退后一点。”神父退后,黄飞鸿奋起反抗,打倒敌人。穿插于黄飞鸿出手前的两句对白,生动地表现了他有勇有谋、有礼有节的君子形象。

四、音量的重复

在武侠片的动作场面中,动作音量越重,越显强调。声音对武打动作的表现意义重大,基本可分为音效、音乐两大方面,这是值得专门研究的问题。

《赤壁》中的张飞平日说话大嗓门,在攻打曹兵的战场,他一声大吼,吓得敌军退避三舍。这是用音量强调打斗者形象的方法。

五、音乐的重复

音乐一直是武侠片动作场面的重要元素,好的音乐不但可以表达情绪、呼应主题,还可以强化和美化动作节奏,使激烈的打斗更富感染力。因此,很多武侠片的打斗高潮伴有主题音乐的重复,将人物、动作、情境完美合一。

《醉拳》中,黄飞鸿(成龙饰)以武打套路演示“醉八仙”,就一直重复《将军吟》改编的《男儿当自强》主题乐,将成龙的动作节奏听觉化,也将套路表演的气氛逐步升级。

第三节　焦点的强调

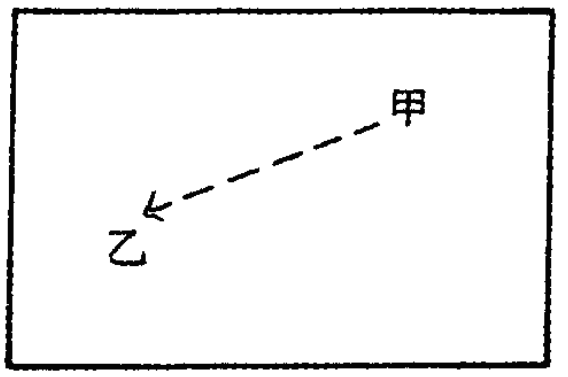
“焦点”(Focus)本是摄影的专业术语,简单说就是画面中最清晰、最引人注目的中心。在此,我们借其含义,指代武侠片动作设计中情节、动作、人物关系的中心。

一、直接焦点强调法

所谓直接焦点,就是“众目所视,十手所指”者。如果有这种画面出现,观众马上会跟着剧中人的所视、所指找到被直接焦点强调的人或事。

1. 直线直接焦点

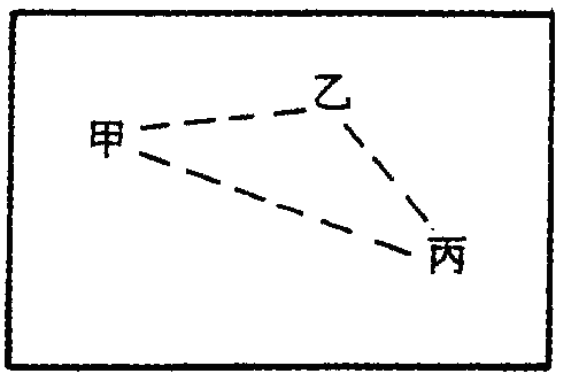
表演区内有甲、乙两位打斗者,他们之间便产生了一条无形的线。甲向乙发起攻击,乙处于危险状态,于是乙被强调;乙反击甲,甲转为危险状态,于是甲被强调。这便构成了一个回合中攻防转换的戏剧张力。



直线直接焦点

2. 锐线直接焦点

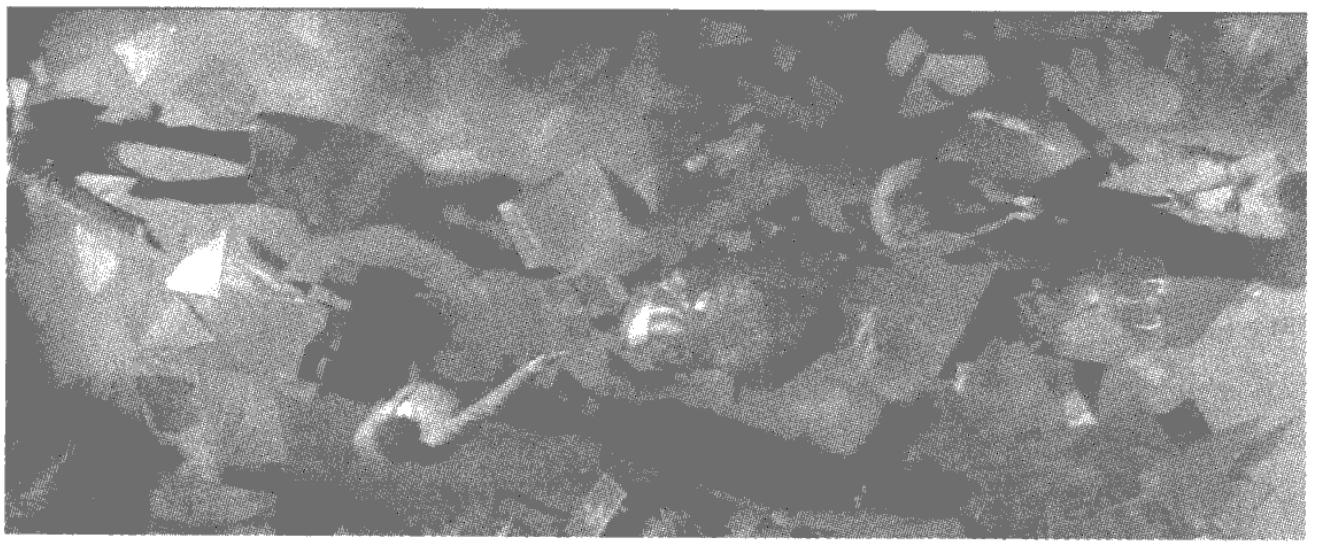
表演区中有3个人，站成锐角形。乙、丙同时进攻甲，甲被强调；甲、乙同时进攻丙，丙被强调；丙、甲同时进攻乙，乙被强调。如果3位打斗者不动，当然是甲被强调，因为甲占据较多空间，与画右的乙、丙形成区位上的对峙。



锐线直接焦点

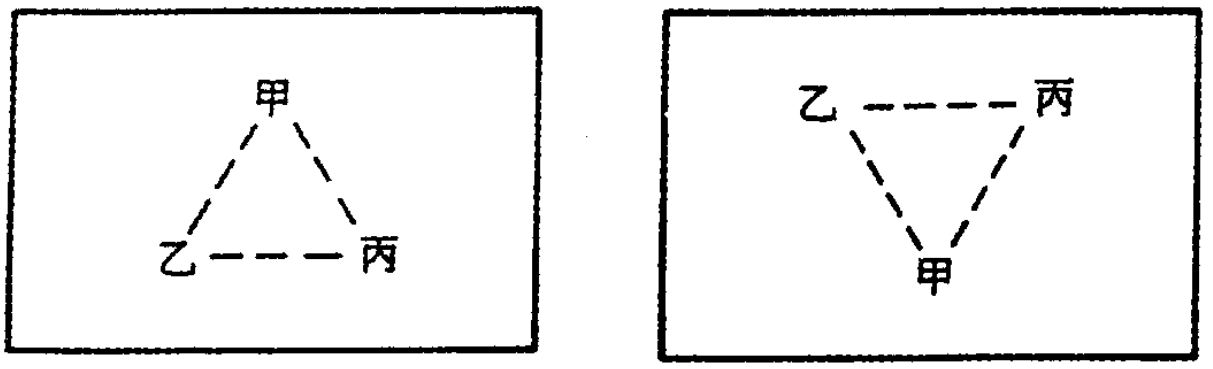
3. 三角形直接焦点

如果3位打斗者呈等边三角形，凡是站在三角形一角的，都会因为线条的引导而取得直接焦点的强调。因此，直接焦点的强调力量可以改变任何强调的次序。当然，这个等边三角形也可以扩展成等边多边形，其道理一样。这种动作设计一般用于决战时人物关系的大揭秘，是开打前的对手分配。



影片《枪火》、《放逐》中3人持枪对峙的场面屡见不鲜，3人形成逆时针或

顺时针的等边三角形，环环相扣的关系使得3个持枪者都得到强调。尤其在《神探》结尾，导演将这种多边关系设计成一种复杂而动态的圈套，使打斗的结局变得多元。

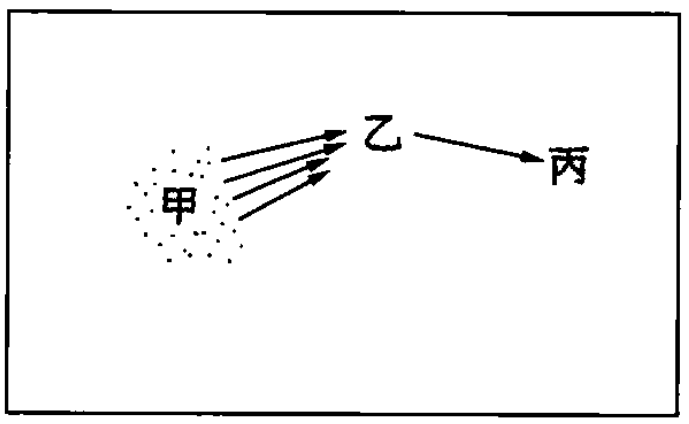


三角形直接焦点

二、间接焦点强调法

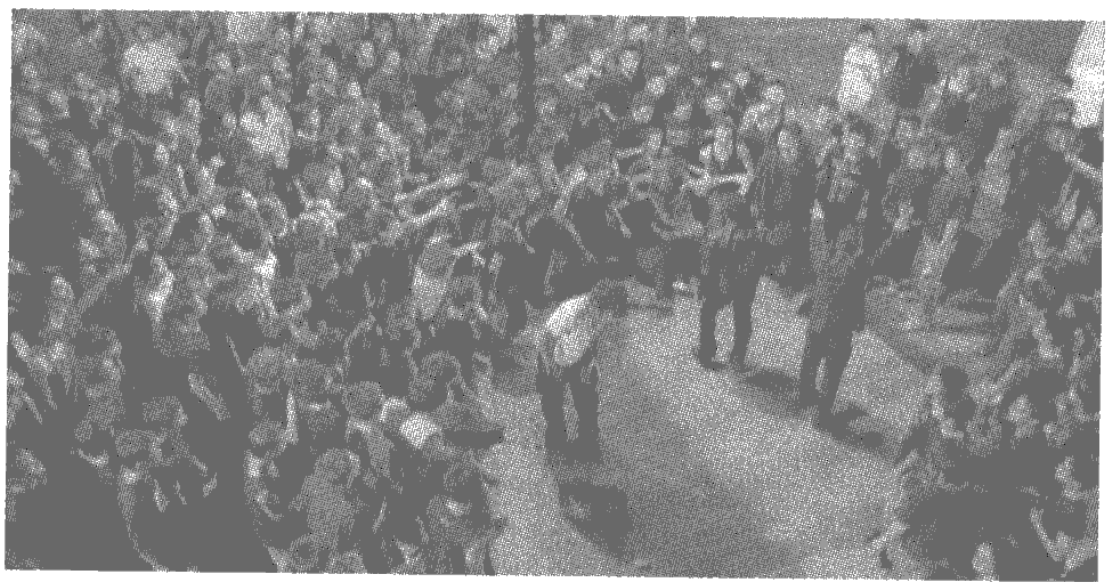
这是对直接焦点的复合运用，是强调中的强调。在武侠片的打斗段落中，这种情况一般用于对高手出手、惊险环境、重要人物的强调。

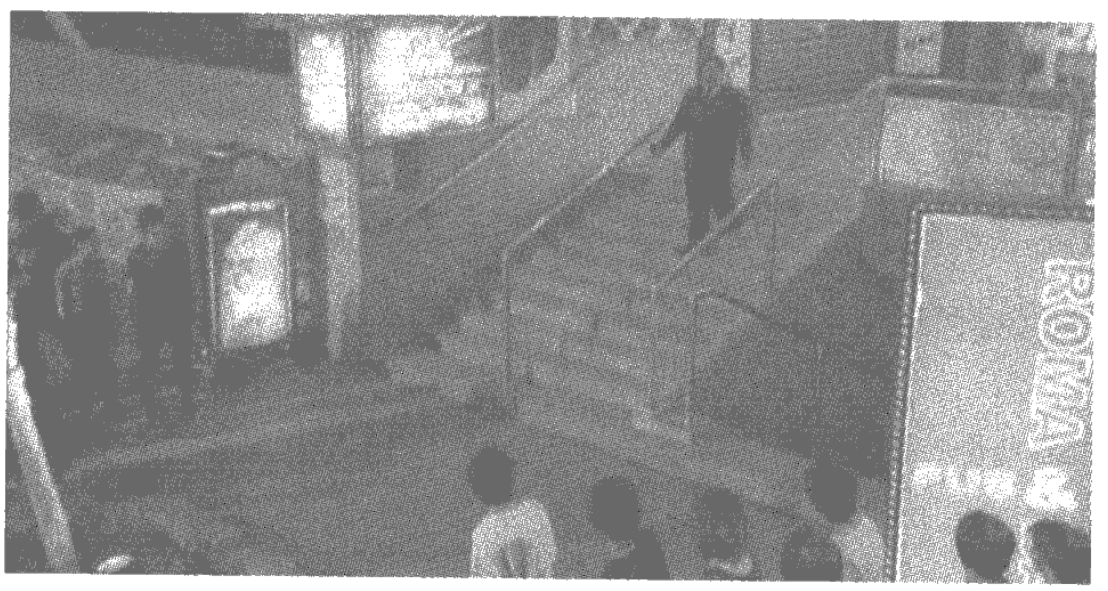
如图所示，甲是一群打斗者（或一位打斗者），向打斗者乙攻击，乙取得了直接焦点，而乙却奔向丙。于是，丙处在危机来临前的紧张状态，因而取得了间接焦点的强调。



间接焦点

《杀破狼》中，警察（甄子丹、任达华饰）与一群古惑仔发生冲突，双方你推我搡，拿出酒瓶，掏出手枪，警察被围。（警察得到直接焦点强调。）突然，警察将视线转到人群背后的楼梯上。伴着沉重的脚步声和酒瓶碰撞声，古惑仔的大哥王宝（洪金宝饰）漫步走下楼梯。（洪金宝得到间接焦点强调。）这一出场将反派王宝的力量渲染得过于强大，为该片的悲剧结局埋下伏笔。

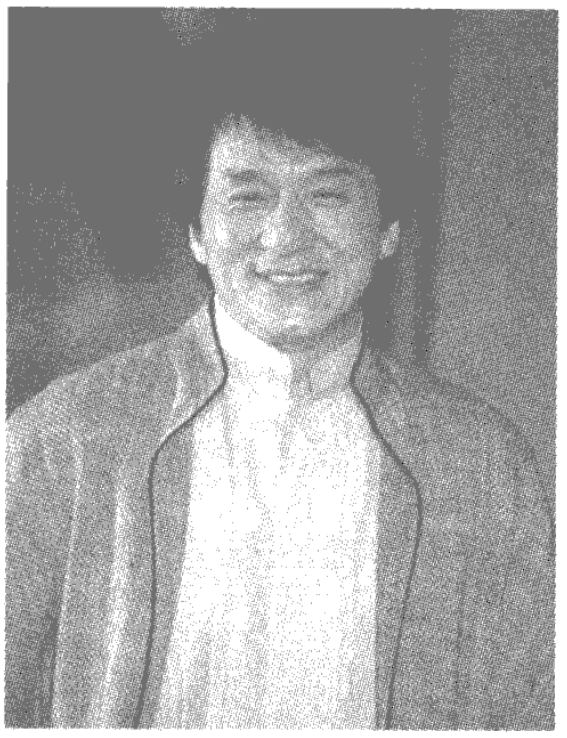




第四部　金牌动作影人访谈

电影就是我的生命

——成龙访谈



成龙简介:

国际著名动作演员、动作导演、导演。

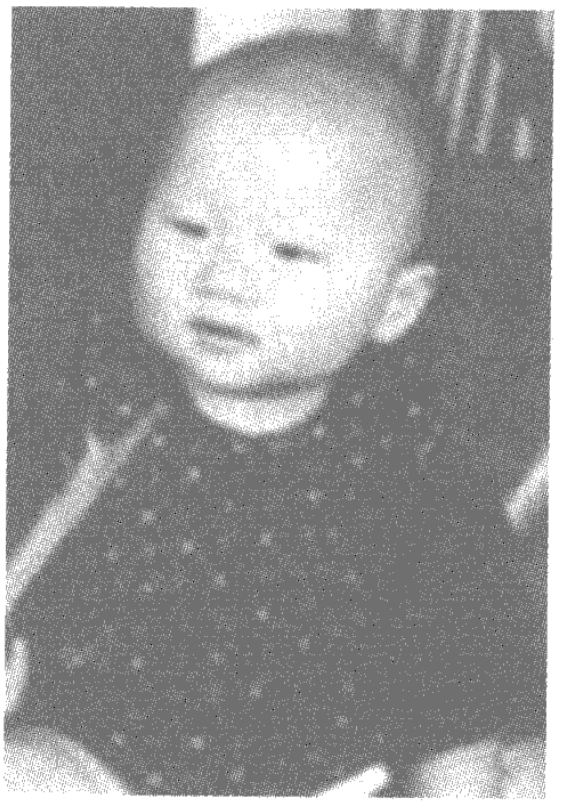
20世纪70年代末,他掀起香港喜剧功夫片潮流;20世纪80年代,他是香港时装动作片的领军人物;20世纪90年代,他是好莱坞红极一时的动作明星。他的电影不但是香港电影的票房保证,也是电影节上的获奖常客。

其作品《警察故事》荣获香港电影金像奖最佳故事片奖;《A计划》、《警察故事》系列使他多次荣获香港电影金像奖最佳武术指导奖,他带领的"成家班"在20世纪80年代的动作影坛独树一帜;他凭借在《超级警察》、《重案组》中的出色表演荣获台湾电影金马奖最佳男主角奖;《新警察故事》使他荣获2005中国金鸡奖最佳男主角奖。

从"小赌徒"到武术指导

问:您和洪金宝、元彪、元彬等都毕业于中国(香港)戏剧学校,从戏曲舞台走进电影银幕。您当时为什么会去学京剧?

成:我在一个非常穷的家庭出生。父母经历过战争、逃难,后来把我送进于占元师傅那个学校待了10年。当时我前途茫茫,也不知道干什么,是没有将来的一个小孩。小时候我只是知道去做,不管人家怎么看我,可以吃的亏就吃。想不到这给我带来的是很多的朋友,而且吃亏令我得到很多的经验。



儿时成龙

问：资料显示，小时候您的父亲对您影响很大，他虽然长期不在您身边，但依然对您严格要求，是吗？

成：为了生活，我爸爸去了澳洲。临走时他跟我说："小阿炮（那个时候他叫我小阿炮），你大了我管不了你，只希望你一个人在香港的时候，几样事情答应我一定不能做：第一不能加入黑社会，第二不能吸毒，第三不要赌牌九。"这三样事情我真的可以很骄傲地说，有两样我都没做。但第三样我做了，真的是一个很大的教训。我把所有的钱输光了。打麻将还有个度，5 块、10 块，赌牌九却从 1 块钱到一个片场都可以赌下去。

问：当时您已经在电影圈做武行了，没想过未来吗？

成：我从来没有想过我今天会成为成龙，当时我只是想做一个打功夫的，或者叫武行。当时我真的什么都不懂，有时到了现场还没有开工，就把整天的片酬输光，收工以后就去赌场，学回来的就是抽烟喝酒。我真的是在一个非常不好的环境中长大的。

问：我们在很多 20 世纪六七十年代的武侠功夫片里偶尔会看到您做小童星或小武行的镜头，当时的情景您还记得吗？

成：以前我做过特约演员，我是童星，童星当然什么都不懂。到了做小武行的时候，我的责任就是有一把刀插在我的胸口，别人倒一大堆血在我口边，我唯一要做的就是不要喘气，憋着一口气。就是因为我可以憋气，很多镜头中，导演都把我摆在镜头前面。

青年成龙

但是，我很笨，起初导演说开机的时候我就开始憋气，到正式拍的时候气已经没了。导演喊"准备"，我就开始憋气；开机时，我已经憋不住了。到了后来我就懂了，开机的时候我再开始憋气。在一群武行中，我憋气时间最长。到了后来，导演就一直把我摆

在镜头前面。当时我是导演关注的一个小特约演员。

问:随着年龄慢慢长大,积累了一定片场经验后,您在电影事业上是否有了目标?

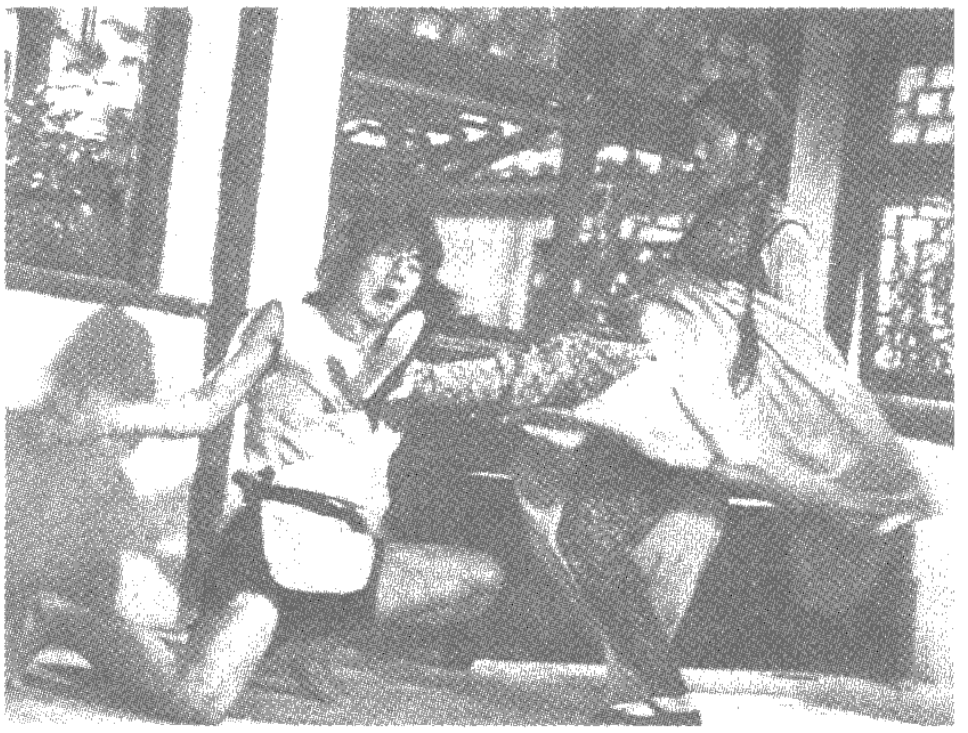
成:和很多武术指导合作,慢慢地我的目标找到了,我要做武术指导。怎样才可以成为一个好的武术指导呢?原来要从摄影开始。于是我就去做摄影助理,每天帮他们拿镜头、推车轨。我不负责推车轨,但是人家叫我推车轨的时候我就去推车轨,有时候还帮人家打打灯,或者拿拿镜头。在片场种种的工作我都去做,慢慢地从懂镜头开始做副武术指导,再做武术指导,再去学剪接。很幸运的是,因为我去教人家动作,一个制片叫我做一个男主角。从男主角开始,我就慢慢成功了。

从"傻小子"到电影"教皇"

问:1978 年袁和平导演的《蛇形刁手》、《醉拳》是您的成名作,影片的武打风格诙谐、巧妙,在当时的香港功夫片里独树一帜,掀起喜剧功夫的潮流。您怎么看待当时自己的表演?

成:其实,从《蛇形刁手》到《醉拳》,我都是演那种傻小子、愣呆子,但因为受到观众欢迎而得到公司的认同。那以后我自己写剧本就写民初故事,比如《师弟出马》、《龙少爷》,到了后面就是《警察故事》、《A 计划》、《A 计划续集》。那个时候我其实就是写我自己的心态,利用自己懂的电影手法把我最好的方面表现出来。刚好就抓住这个机会,我受到社会大众的认同,受到了全世界观众的喜爱。

成龙《蛇形刁手》剧照



成龙《醉拳》剧照

问：从一个籍籍无名的演员到一夜之间成为大明星，您会飘飘然吗？

成：其实，我现在回头看当时的成龙，很讨厌。当时，为了炫耀我的钻石表、钻石项链，我每天请人家吃饭，伸块表给人家看。你想一想：如果每天我跟你们在一起都是一样，没钱坐计程车，没钱吃饭，忽然间我拿了400万现金，我怎么样去炫耀给人家看？只有整天请人家吃饭，吃饭的时候拿块表，今天拿这块表去，明天再吃饭我又换另外一块表。我当时就是这样一个讨厌的人。

问：其实，在《蛇形刁手》、《醉拳》成名之前，您也主演过一些并不成功的武侠动作片，当时的过程怎样？

成：以前电影没得挑，人家不会听你的。你说什么人家不听，你只是一个演员，只能接受导演或者公司安排，没得挑。那个时候非常可怜，我可以在厕所哭，因为给女演员指着侮辱。

记得有一次，为了要演古龙写的一部戏，其实也不适合我演，但是公司就问他买这个版权，就要陪他吃饭喝酒。那个时候我还很小，就坐在他旁边。他讲了一句："我的剧本不是给他拍的，我的剧本是给姜大卫和岳华拍的。"我还要陪他喝啊，一杯杯干，喝醉了就跑到厕所。姜大卫抱着我，我哭得稀里哗啦，觉得自己很惨。

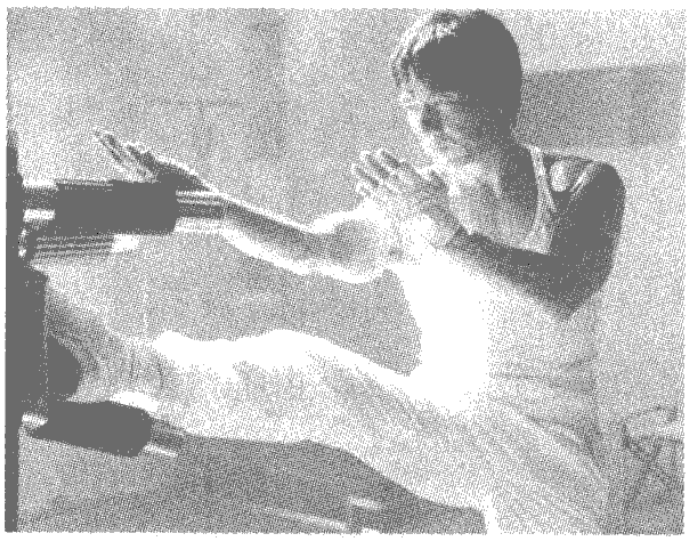
每天都是陪这些人，还要陪女演员吃饭。那个时候有个非常有名的女演员，公司要请她跟我演戏，我就要陪她吃饭。当时我坐在她旁边，她就当着我面说："我怎么会喜欢他，大鼻子，小眼睛。"哇，我的眼泪啊，就这样子流出来了（伴有手势）。她却没什么事情，因为她是大明星嘛。那个时候，我真的很惨，没有选择。

问：从《醉拳》到《警察故事》再到《A计划》系列，您逐渐成为国际动作明星，而且在武术指导和动作片导演方面成就斐然，比如《A计划》、《警察故事》系列连续获得金像奖最佳动作设计奖。您当时的成功经验是什么？

成：很坦白地讲，今天在整个东南亚或者电影圈的很多动作明星，比我好的太多，那个时候也一样，今天更多。为什么我永远可以出色，不是因为我的动作比人家好，而是因为我的经验比人家多，我的镜头的摆法独特，而且我利用动作的技巧比人家好，最后是因为我会剪接。

每一个镜头，从这个镜头的打法到这个镜头剪出来，我可以把它很完美地呈现在银幕上，给功夫片观众欣赏。

问:20 世纪 80 年代的香港动作电影发展迅速,但拍摄条件往往简陋,这也迫使人才辈出,形成了很多动作班底,比如以您为首的成家班。这种灵活机动的团队创作方式在当时有什么特别优势?

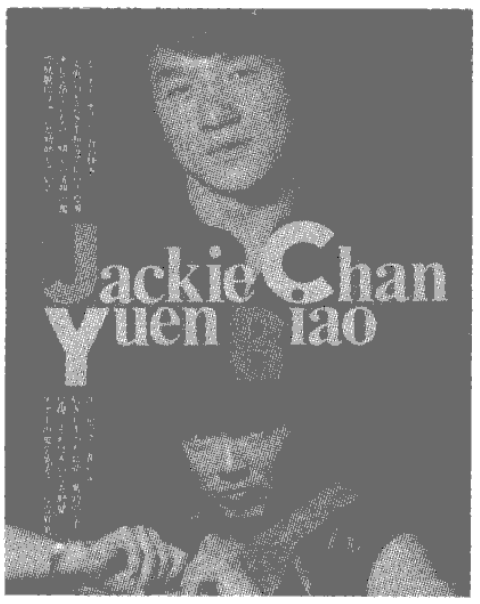


练功

成:我很骄傲地说,就是今天我在美国拍电影,现场有困难,他们都会讲“叫我们的教皇来”。他们马上会让人到我的化妆室把我叫来。整个现场需要我,我就会在现场教他们怎么去拍。我非常骄傲。这就是因为我们有以前那种“土法炼钢”的经验。我们以前拍电影,只有 1 个机器、5 个日本镜头,我们就这样拍电影。没有轨道的时候我们就利用轮椅,没有升降台我们就利用 9 尺的高梯,人工设计,这种经验在美国那边太好用了。他们没有一种高科技器材,就很难拍电影。后来,我在那边教会了很多韩国徒弟、日本徒弟,还有澳洲徒弟。这么多年来跟我的那些徒弟,现在已经变成导演或者武术指导了,都是因为跟了我七八年,有了这些经验。

坚持拍“成龙式”电影

问:20 世纪 80 年代,在国际动作影坛,除了李小龙 70 年代的功夫片曾引起一阵热潮,亚洲动作明星一直难以进入国际动作电影的主流。当时您也拍过《炮弹飞车》、《杀手壕》等主打国外市场的影片,但结果都不理想,为什么?



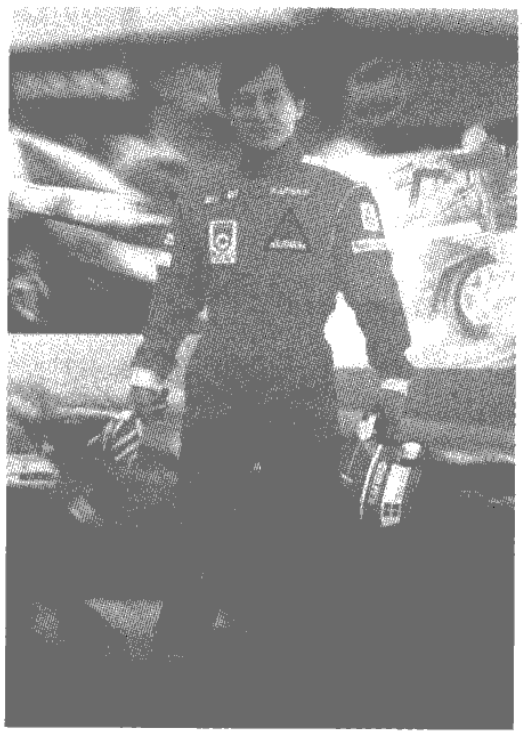
成:当时我认为自己在东南亚已经很红了,可是我在美国讲我是 Jack Chen,人家竟问 Jack who,我只能重复说 Jack Chen。但是,美国那阵子对我的打击是打对了。

那时候我真的是一个目中无人的“天之骄子”,很霸道,因为我太红了,每天就是吃喝玩乐、买珠宝、买跑车。结果一到美国,他们那种打击,把我整个人打倒,有种从天堂到地狱的感觉。原来我是这么小的明星,Jack Chen 是谁都不知道的小人物。我非常颓丧地回到香港,去拍我自己喜欢拍的电影,不再为了迁就

他们而拍一些美国片。我还是坚持拍我成龙式的电影。

问：美国式的动作片与香港式的动作片有什么区别？

成：那个时候我在那边打一些动作，“哎呀，很痛。”他们讲，“你的拳头没有力，你的脚也没有力，因为你已经踢了那个人几十脚，那个人还站在那边呢。你看李小龙，只一脚那个人就倒下了；你看那个美国明星，只一拳那个人就倒下了。你跟那个人已经打了半个小时了，那个人还没死。”他们不喜欢这种 Jack Chen 式的打法，他们喜欢李小龙式的打法。结果 15 年后，我拍的《红番区》忽然间受到美国欢迎，而且整个美国电影的动作形态都要学 Jack·Chen 式的。



《霹雳火》中的成龙

问：从 20 世纪 90 年代与唐季礼合作的《红番区》在国内外大获成功起，您正式开启了好莱坞征程，先后拍摄了《尖峰时刻》系列和《功夫之王》。当自己的形象开始具有世界性影响时，您的感觉有什么不同？

成：现在，我到了非洲或者到了其他地方，那些小孩看到我，便学我打功夫的样子。这种情况我在二三十年前便碰到过，原来我的电影可以影响到这么多小孩子，我便告诫自己以后拍电影要小心一点。

以前拍电影没有管这些，只要怎么样受到观众欢迎就怎样拍。观众那个时候喜欢狗屎尿屁，我就讲一些狗屎尿屁。到了后来我慢慢收到一些我的影迷的来信，里面说：“你那部戏很好看，但是里面有几句脏话，我不喜欢。”真的？好，那我第二部戏里就没有狗屎尿屁了。

到后面，我们拍动作，像拧断人家脖子、搞断人家的手，配音配的效果是“咔咔”声，很惨痛的声音。结果，在外国来讲这是一种残暴，是一种很残忍的动作。慢慢地通过传媒和影迷们，还有后来的网络和书信往来，我得到这些经验，便逐渐改变我拍戏的方法。

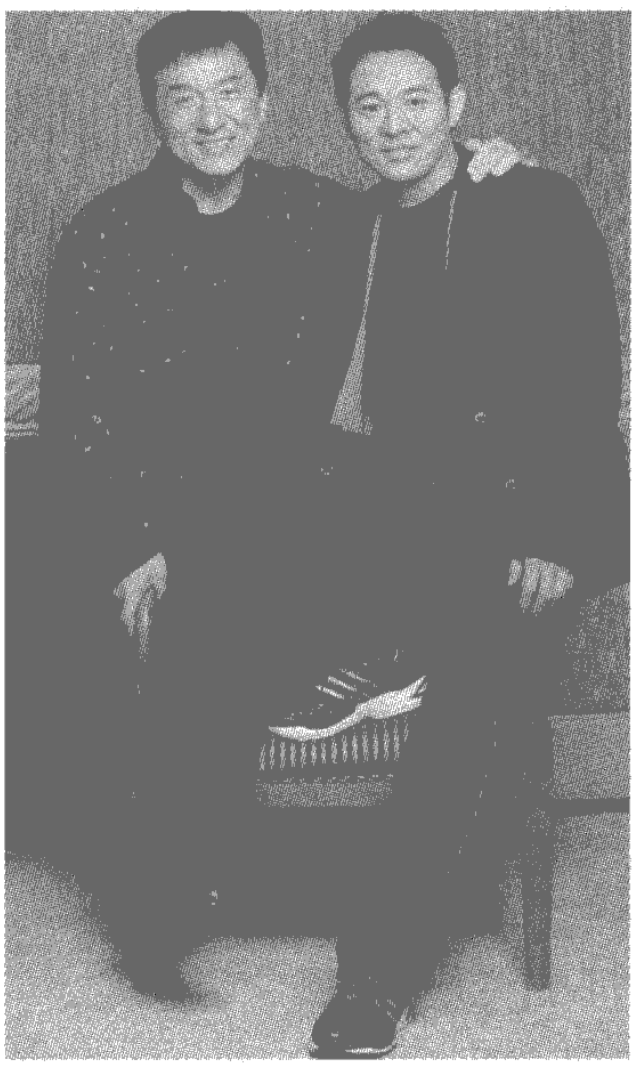
问：武侠动作片往往会涉及一些暴力血腥镜头，作为资深的动作演员和动作导演，您在处理这些问题时有什么特别经验？

成：我每拍一部电影，就问自己，拍完这部电影，我能不能给我的儿女看？如果我可以给我的儿女看，就可以给全世界的儿女看。这是我拍电影的一个宗旨。所以，我希望成龙的动作片像美国的迪斯尼，能做到合家欢、老少咸宜。

我的电影就是我的生命

问:很久以来,西方电影里的华人形象大都“不光彩”,那您在选择外国电影的角色时也遇到过这种情况吗?

成:我们中国人在外国电影里,男的可能贩毒,女的可能是妓女,反正都是一些不好的角色。这么多年来我收过太多这种剧本,而且他们给我的价钱很高很高,但我都不去做。

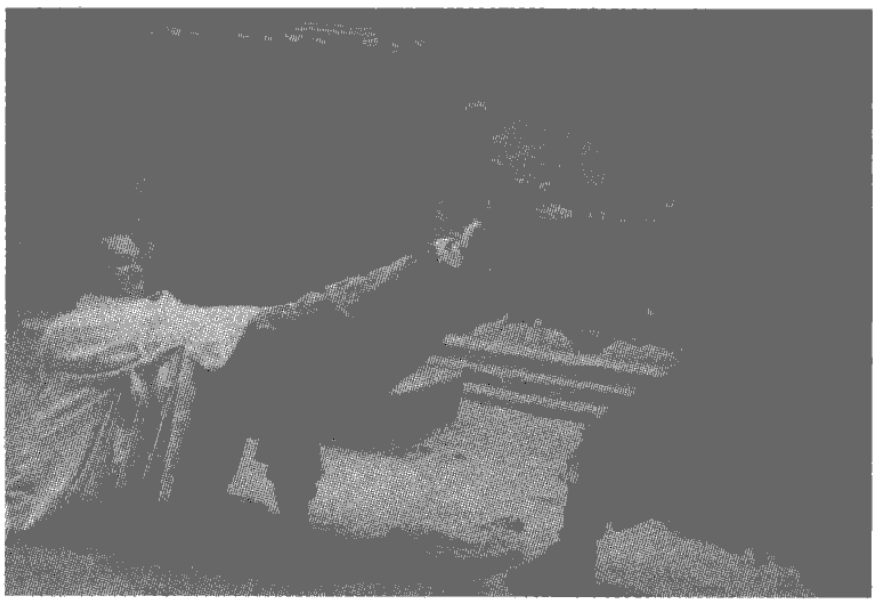


成龙(左)与李连杰(右)

你们经常看到我现在到哪都穿唐装,穿带中文字的衣服。其实,大家应该一起努力,发扬我们中国的文化。只要我们中国的优秀文化发扬出去,我们看到的就不会到处是汉堡包或者比萨,我们会在美国或者全世界各地看到汉堡包、比萨旁边卖烧饼油条。

问:现在很多前辈说中国动作片面临“断层”,而好莱坞用电脑特技做出了《功夫熊猫》,引起观影狂潮,让很多功夫片观众感慨万千。您怎么看?

成:同样的功夫,他们怎么会比我们好?功夫永远是看我们的,他们拍得再好也只是做我们以前的东西,最新的永远在我们这里。但是,我们要有自己的文化,也要学人家的文化,当然不要沉迷于人家的文化。



李连杰(左)与成龙(右)《功夫之王》对打

问:从成名作《醉拳》、《A计划》到近年转型三部曲《新警察故事》、《神话》、《宝贝计划》,您拍摄的数十部武侠动作片在动作导演和表演方面往往能标新立异、独领风骚,您有什么特殊经验吗?

成：我的好处就是我拍的电影基本上我就是武术指导。我永远会把最好的动作留给自己做，而且我用最好的剪辑办法。

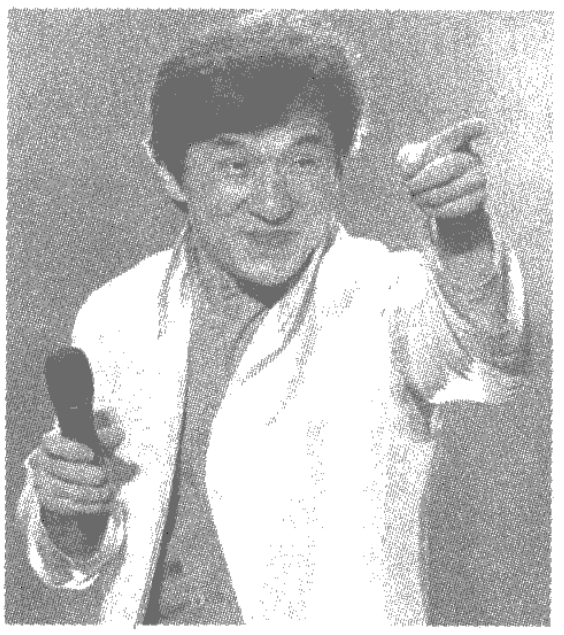
一个好的演员，不是导演叫怎么演就怎么演，而是可以给导演提建议。所以你要参与电影制作的前期、后期，一定要参与，那样你才真的会当电影是自己的生命。

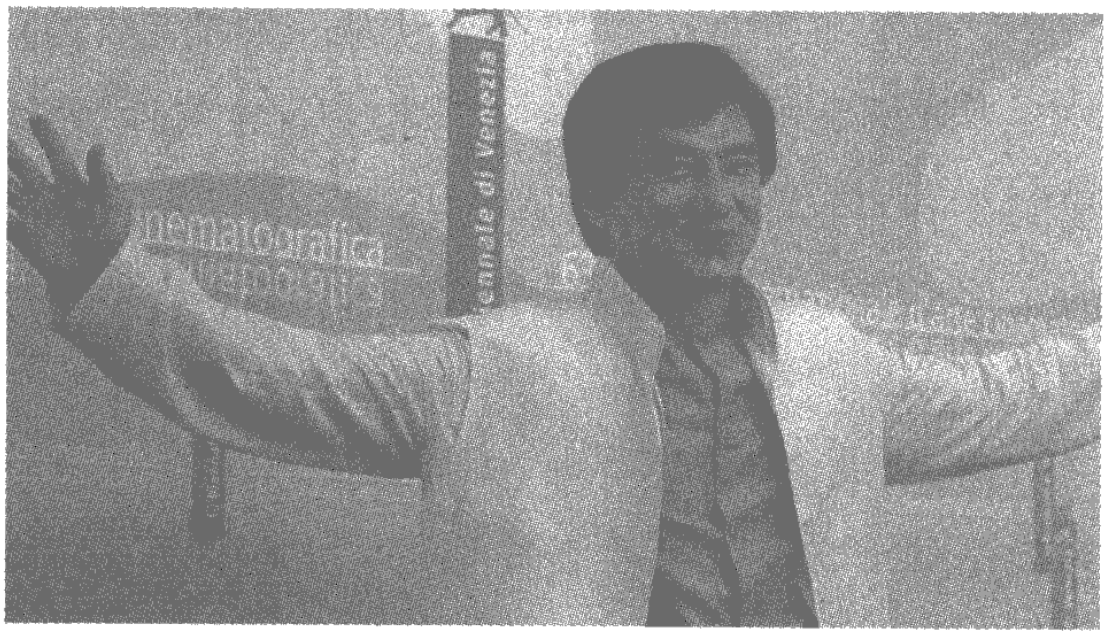
我当我的每一部电影都是我的生命，就是从没有到有，十月怀胎生出来，看受不受观众欢迎，才知道它有没有缺陷。

问：近年，在《新警察故事》、《神话》、《宝贝计划》这些动作片中，您不再做导演，一心做演员，身手依然矫健，但在戏路上却不断求变。这是您未来的方向吗？

成：电影其实是一个赌博。这 3 年来，我答应过大家，要拍 3 部不同类型的电影。这其实是非常冒险的。我可以拍《醉拳 1》、《醉拳 2》、《醉拳 3》，一点儿风险都没有，一定会世界大卖。我拍一个《新警察故事》，一个悲剧英雄，再拍《神话》和《宝贝计划》，对我来讲是一条非常冒险的路，因为不知道大家接不接受。结果影片出来以后，大家都接受。所以我相信做电影不要怕创新，你走人家的路，永远好走；走自己的新路，永远很难。新路可能会失败，但是你成功了，就有了你自己的一个风格。

怎么样跟人家不同？永远做领头人，这是我这么多年来一直在做的。当人家全部拍动作片的时候，我就拍《警察故事》；当所有人拍警察故事的时候，我就去拍《醉拳 2》。你永远跟人家不同，那在市场上你就会变成领头人。记住：千万不要跟风，不然的话你就永远只是其中的一个人，你不会变成大师。





香港功夫片的“大哥大”

——洪金宝访谈

洪金宝简介：

国际著名动作演员、动作导演、导演。

乳名三毛，原籍浙江宁波，1952 年 1 月生于香港。7 岁时进入中国（香港）戏剧学校跟于占元学艺，和成龙、元彪等师兄弟以“七小福”名义在舞台和银幕上演出。

12 岁开始演电影，第一部影片是《公主与七小侠》。17 岁时开始当龙虎武师，参与胡金铨的《侠女》、李小龙的《龙争虎斗》的拍摄。1971 年，开始当武术指导，第一部作品是《夺命金剑》，曾获台湾第一届金龙奖最佳武术指导奖。1977 年，开始当主角和导演，第一部作品是《三德和尚春米六》。后来，因主演《提防小偷》荣获香港电影金像奖最佳男主角奖，因主演《七小福》荣获第三十三届亚太影展最佳男主角奖。

除了担任导演外，他还担任监制。他领导的“洪家班”人才济济，开创了功夫喜剧、灵异功夫片和时装动作片潮流，是香港动作电影的“大哥大”。

1983 年，他导演的影片《败家仔》夺得香港电影金像奖第一届最佳动作设计奖，成为中国电影史上获得这一奖项的第一人。

从龙虎武师到武术指导

问：据资料显示，您的祖父洪济是老上海滩的电影导演和制片人，曾在上海

和香港投资影业，执导过不少早期的武打片；您的祖母钱似莺是20世纪20年代的上海影星，在旧中华精武会研习武术，后来到香港发展，是中国电影史上第一代武侠女星。您对这些有记忆吗？

洪：没有。我很小时祖母就已经不再拍戏了，所以我就只知道她是一个明星，也知道我爷爷是一个制片家，其他的印象都很少。

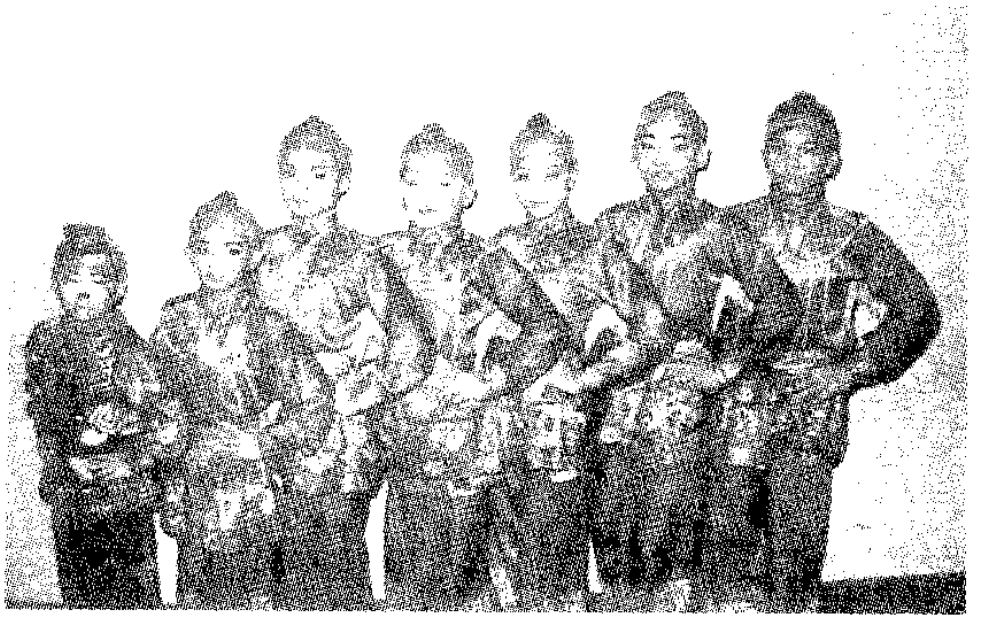
问：您9岁就被家人送到于占元在香港创办的中国（香港）戏剧学校，学习京剧的唱念做打？

洪：我一进学校是学青衣的，后来唱小生，再后来什么都唱。我小时候挺帅的，跟现在完全不一样。当时于师傅一看我的身材身段，叫我试一下嗓门，完了就说还可以。学了一段青衣没学成，我就唱小生。这个过程中我们一直在练基本功，因为我们学校开始时人不多，我们什么都要做，这出戏你是角儿，下出戏你就跑龙套。

问：于占元师傅是从北京到香港的京剧武生，您对他的印象怎样？

洪：凶狠。有一段日子我在想，等我满师出去，一定回来揍他。到了我四十几岁，我见到师父还是怕他，还是很尊敬他。其实，师父从内地到香港，没有什么钱，但他一直收很多徒弟，从来没向徒弟们的家长收过一分钱。他教小孩子，还要租地方住，给小孩子吃饭，那么大的压力，他的付出真的很多。所以，我师父真的是一个很了不起的老师，就为了把一生的技艺传授给下一代的小孩子。

问：后来，罗启锐导演的《七小福》讲述了于占元和徒弟的故事，您扮演的于师傅很感人，您也凭借这一角色成为当年金像奖影帝。与学艺时代相比，您现在对于师傅的看法有什么变化？



“七小福”

洪：小时候我们觉得师傅从来没有爱我们之心，做错了就打我们。但是，长大以后，我们就觉得他真的很爱每一个小孩。如果他不爱每一个小孩的话，怎么可能每天陪着这帮顽皮的小孩？所以，我觉得我师父很伟大。

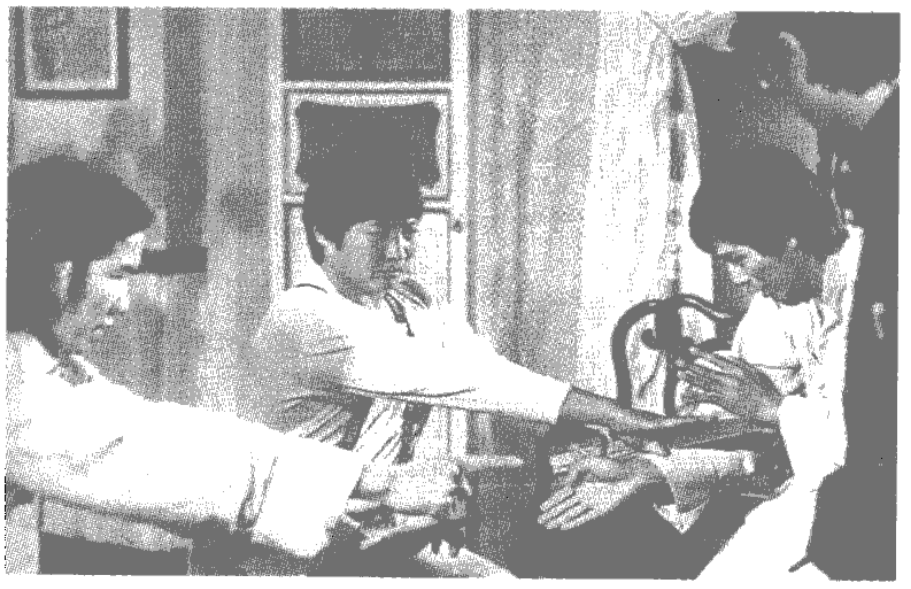
问：20世纪五六十年代的

香港，百废待兴。在这所京剧学校，您的训练和学习生活怎样？

洪：其实那个时代比较简单，不管怎么样，你能干活你就能生活，就能照顾家庭。我之所以进这个戏剧学校，就是因为小时候不爱念书，喜欢到处压马路、逃学打架。家里人都要上班，没人管我，就跟我外公说，不如把洪金宝送到戏剧学校学戏，将来还有一技谋生，还可以照顾自己。这样，他们就把我送到于师父那里学戏曲了。我长大到14岁，另外一些老师就介绍我去做武行。

问：初次进入武侠电影圈，从武行做起，您当时对武侠功夫电影有什么感觉？

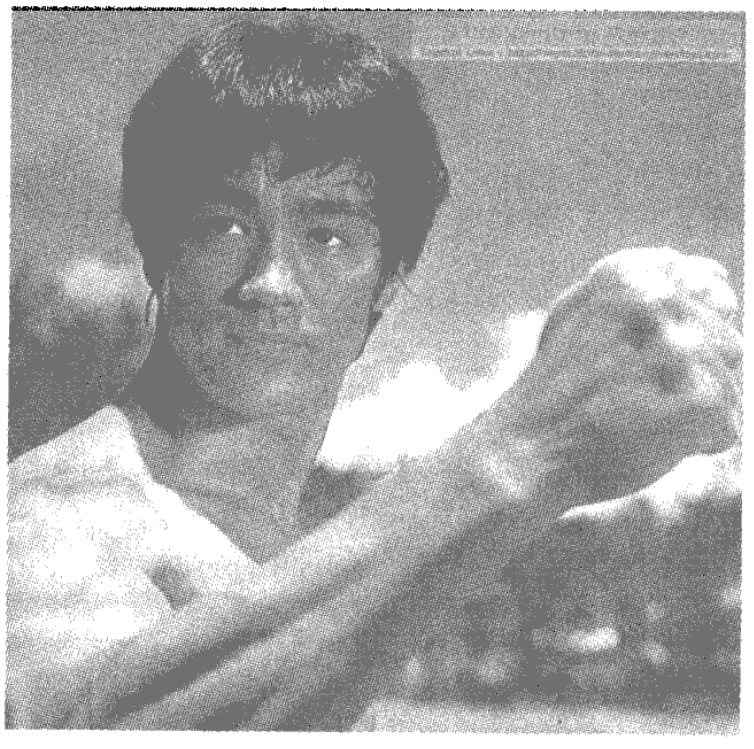
洪：16岁满师出来，我就进入电影圈做龙虎武师。我15岁开始就很爱好电影，电影中不管是演员、灯光师还是机器小工，我都很有兴趣，所以我在电影圈里能演、能导、能打光、能推轨道。我对这一行太爱好了。

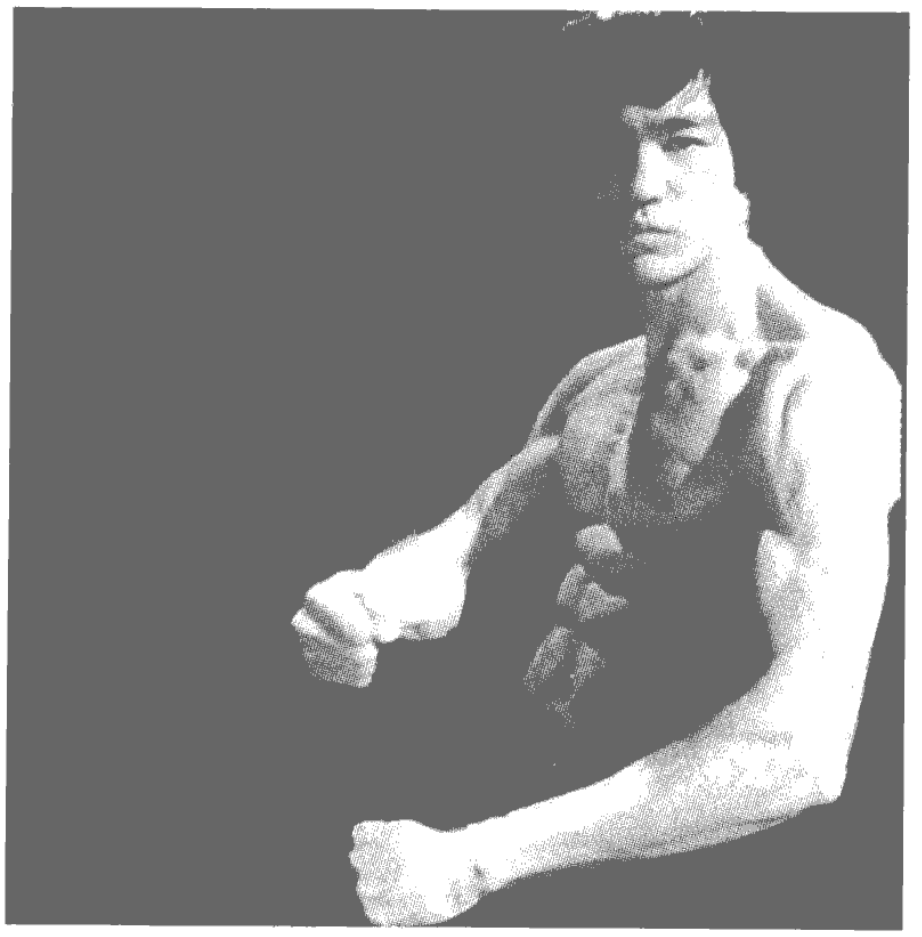


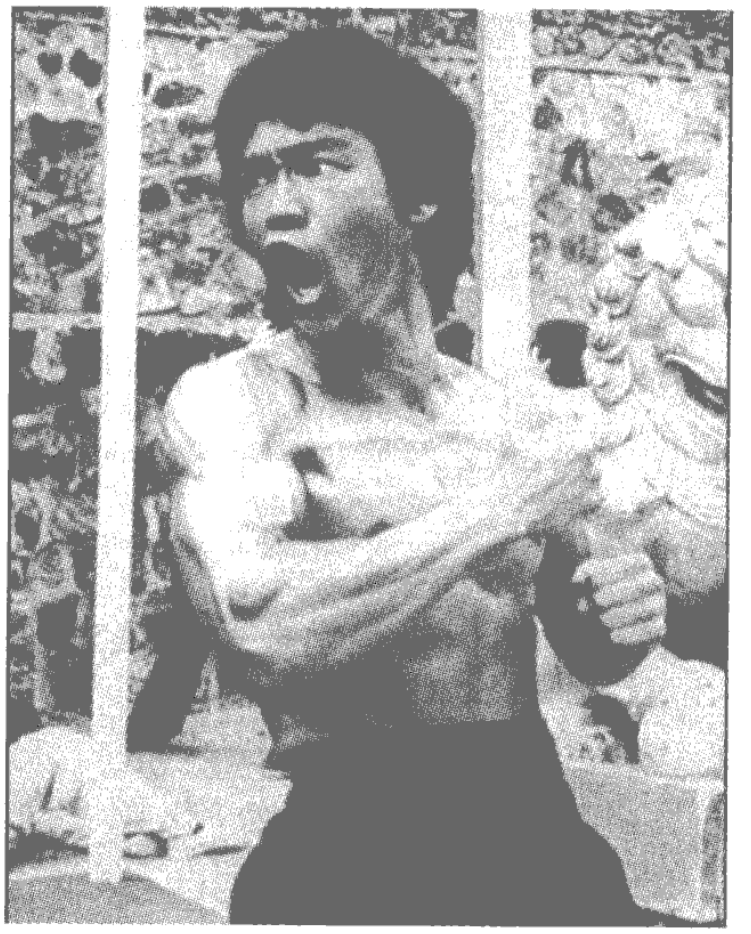
青年洪金宝做武术指导

做李小龙《死亡游戏》的武术指导

问：20世纪70年代初，您还参与了李小龙《龙争虎斗》和《死亡游戏》的拍摄，您对李小龙的印象如何？







洪：李小龙是个很热情、很专心的人。我和他拍过《龙争虎斗》，等我接手《死亡游戏》时，他已经过世了。之后我做武术指导，把剩下一半的打戏重新拍，包括找替身模仿李小龙，把戏拍完。他很有活力，对武术相当爱好，每一次见到我们总会跟我们说武术怎么样、兵器怎么样，很热情。他对武术实在太爱好了。

问：李小龙对您后来的电影生涯有影响吗？

洪：应该有。其实不仅是李小龙对我有影响，很多导演都对我有影响，因为我们从小不是学院派，而是实做派。你问我什么大学，我说社会大学，从社会经历一些风波，获得一点经验。

我喜欢跟每一个导演聊天，这就等于他们在灌输给我知识。我很喜欢跟王家卫聊天，跟他聊天时你脑子会想很多东西，他会给你很多东西。胡金铨导演也是，下班他请我们到他家吃饭，9 点半开始，聊到早上 6 点，完了回家洗个澡开工。

问：后来您跟王家卫导演合作《东邪西毒》，那个片子得了最佳视觉效果奖，其中有很多爆炸镜头，很精彩，当时怎么完成这些危险动作的？

洪：炸弹，当时用的是炸弹。林青霞舞剑的动作，差点没把我摔死。设计在水里搁炸药，那时候只有我跟摄影师在一个高车子上，伸得很高。可是，那个炸弹的威力太大，一爆炸使整个沙滩下陷，我们的车子差不多 20 米高，也差点跟着倒了，我和摄影师两个人都不敢动，吓死了。

问：王家卫是位个性鲜明的文艺片导演，您在动作上怎么与他的风格融合

在一起?

洪:第一我们要了解这个导演拍戏的手法,了解整个视觉怎么样,知道他的一般作风什么样。我们怎么配合导演?我们虽然设计,但是不能只顾自己,要想办法把自己的设计融入戏里。拿《东邪西毒》来说,我有我的想法,导演也有自己的想法,相互给空间。像张学友在水边打马贼一场,最后一打才发现是个女的。导演就让我自己去创作。他把整个戏告诉我,最后怎么样表现让我自己想。

对小人物情有独钟

问:20 世纪 70 年代,您导演和主演的第一部功夫片《三德和尚春米六》,把喜剧元素和武侠功夫结合。当时您怎么会有这种构思的?

洪:第一,我本身喜欢喜剧;第二,我也要考虑到观众容易接受哪一种人。主角就是小人物,老吃亏,让观众替你打抱不平,替你伸张正义,然后让观众接受你。那时候刚好邵氏公司流行国语武侠电影,我就想我们拍一部广东话配音的电影吧,让观众觉得更亲切。

问:包括 1978 年的《赞先生与找钱华》、《败家仔》,为什么您总是对小人物情有独钟?

洪:一般人都是自私的,人不为己,天诛地灭。以前有一段时间,我很讨厌某个人,他太自私了。后来想一想,他不是洪金宝,他为什么为你?他当然为自己了,对啊。可是,从他的角度讲,他看别人的话,他会说你不对,他对。

所以,观众看我的电影会发现,这个胖子怎么老被人欺负,就会为我打抱不平。那时观众的心态通常都会这样。作为小人物,想让人去接受你,让人想去帮你,你就得要让人欺负。我们就利用这样一种心态,让每个观众去接受这个角色。

洪金宝《赞先生与找钱华》剧照(中)

问:1982 年您导演的《败

家仔》获得了中国电影史上第一个最佳动作设计奖，您也成为最佳动作设计第一人。影片中，您设计的咏春拳兼备娱乐性和专业性，当时是怎样构思的？

洪：每一部戏，我都会想以什么来吸引观众。那时候香港观众对武术还是很爱好，那我拍《败家仔》，就把咏春拳的哲学，等于是打架的窍门搁在里面。我拍完这部戏，有些朋友说："洪金宝，你这是在教人打架，不是在拍电影。"我说："没有，我只是把这个哲学告诉你。"

问：《败家仔》中，您在教元彪功夫时，讲了很多实战技巧，强调练功和实战不同，对吗？

洪：对。就算你练过很多年拳，如果没有到马路上打过架，那是没用的，因为你没有实战经验。对手不是靶子，不可能站在那儿让你打，所以真正对敌人，你想这么打人，人家却会那样动，你就打不到。

问：20 世纪 80 年代，您还拍了僵尸功夫片《鬼打鬼》，把传统功夫和神怪灵异结合起来，开创了一个潮流。当时您怎么想起来拍这类片子的呢？

洪：拍电影总希望有新的东西让观众看。我拍了《三德和尚春米六》，再拍《赞先生与找钱华》，又拍《败家仔》，这些功夫片都是以广东一些有名的人做背景，像黄飞鸿，香港观众比较喜欢。后来我就想搞创新，最后便选择茅山僵尸，拍了《鬼打鬼》、《人吓人》这一类，希望有不一样的感觉。

重伤没关系，不死就行

问：武侠动作导演需要一定的冒险精神，面对一些危险动作，您怎么考虑？

洪：遇到危险动作时，我首先会想自己有没有可能做，有可能做就做；其次会想摔下来会不会死，重伤没关系，不死就行。我曾经试过很多危险动作，就以这种意念去做，不会死，最多重伤，重伤的意思就是还活着。我们都是以这个信念去做很多危险动作的。

问：拍了这么多年动作片，哪一次的危险动作让您最担心？

洪：那是很多年前在韩国拍《卖命》，我说那真的叫卖命。

记得我有一个镜头是从一个 60 多尺高的台子上摔下去，下面只有 6 个纸箱，加起来差不多一张桌子那么大，完了加一张海绵。我要从 60 尺高的地方被个人一脚踢下来，用跟头摔到纸箱上面。站在 60 尺高的台子上，看下面的纸箱

就一点点，而且我还要找准位置。其实我落在哪个地方都很危险，因为纸箱不够大，地下是沙滩，摔不到位就会吐血受伤。

碰巧当时没带道具，那时候独立制片，你能不拍吗？非得拍。那个时候我既是演员，又是武术指导，能不干吗？来！我说预备开机，机器便开了。我对演员说，开始你就踢我一脚，如果我没动，你停一秒，再踢一脚，我还没动的话，你再停一秒，再踢我一脚。最后他踢了我3脚我才飞出去。当时我真的很怕。

《拳霸》以香港动作为蓝本

问：香港功夫电影在繁荣时期形成很多班底，比如您带领的洪家班、成龙的成家班、袁和平的袁家班。您在工作中怎么带领洪家班的弟子？

洪：我训练他们，包括电影中需要的动作，也培养他们对电影的常识。我从武行做起，完了做场记，做副导演，最后做导演，所以我希望洪家班的兄弟在电影行业中能够抓到一样东西做下去，因为我觉得做武行做不了永远。

问：20世纪80年代香港动作指导开始形成自己的风格。有人说您的动作比较硬朗，程小东动作飘逸，袁和平文武结合，刘家良比较传统，您怎么看？

洪：我不敢讲自己有什么风格特点。我觉得程小东、袁和平、成龙、我，还有其他武术指导，都有本身的感觉。你看这几个导演都不一样。如果一部戏有4个指导，我想这部戏会很好看，因为每场戏的打斗感觉都不一样。

其实，我觉得程小东跟刘师傅，我们叫他家良哥，拍的是完全不一样的东西。我不一定能做得到他们的感觉。我很欣赏他们，因为我看到的东西都不是我自己的，我去欣赏他们的东西。我觉得这因人而异，像刘师傅，他本身是一个很有功夫的老前辈，南派洪拳他打得真的很棒，我太佩服他了。

问：武术是功夫电影的素材，根据您多年的武术造诣和电影经验，怎么在动作设计中处理武术和电影的关系？

洪：其实，电影上的动作要美化，武术很重要，但电影里的武术不是表演。如果为了表演，打一套拳没有关系，可是你真正面对敌人，再以打拳的那种感觉去打，观众看了就会觉得不真实。因此，每个角度怎么打，你都要把它美化，把它搁在戏里运作，那样观众看了才会过瘾。

《杀破狼》洪金宝造型

问：前几年有一部泰国电影《拳霸》，武打动作真实震撼。您会觉得它是对中国动作片的挑战吗？

洪：面临挑战已经很久了。我5年前看《拳霸》，那个男主角真的是苦练。以我们的眼光看，他的很多动作都是以香港电影做蓝本，只是他本身的功夫很棒。就凭这一点，现在香港明星都很难做到。香港本身人就少，现在做明星的渠道多了，家里拿点钱，做一个模特，唱唱歌，亮亮相，报纸捧一捧，这样也能做明星，不一定学功夫了。

香港第一部战争动作片

问：1987年您导演了一部《东方禿鹰》，把战争和武打结合，成为香港第一部战争动作片。当时您怎么想到这个题材？

洪：每一部电影我都希望有不同背景，像《东方禿鹰》也是尝试去拍。我拍这部电影很冒险，因为香港人的国家观念和当兵的意识都比较淡。因此拍《东方禿鹰》我是以越南为背景，自己的角色也只能说是越南人。很开心这部戏我能拍成功。

问：《东方禿鹰》汇集了元彪、元奎、元华、袁和平、林正英等明星，同时期您导演的《福星高照》、《夏日福星》、《富贵列车》、《群龙戏凤》等也有很多大大小小的明星出演。您喜欢塑造人物群像？

洪：《东方禿鹰》就有很多人物，我爱好这种类型的戏，每一个人都不一样，观众接受不同人的机会多，可以看到不同的小人物。这世界真的有人这样，有

人那样,观众的感觉才比较多一点。

问:成龙的电影比较注重表现个人英雄主义,他的《警察故事》系列中,他是不折不扣的主角。您怎么看待自己这种"平均主义"的戏份安排?

与赵长军合影

洪:我觉得每一个人的思想和要求不一样,有的人是英雄主义,我个人就不是英雄主义。我喜欢戏,我喜欢在每一个不同角色中把故事做出来,让观众享受到不同人的不同感觉。我从年轻时就很爱做导演,所以我很爱琢磨每一个角色里面的性格,一些小东西。所以,成龙他是个人英雄主义,而我的人物比较多,每个人都会很不一样,很好笑。

问:最近公映您做动作导演的《叶问》,片中甄子丹扮演的叶问打出的咏春拳很精彩,受到很多观众的喜爱。您在武术设计和人物性格的结合上有什么经验?

洪:其实,差不多 30 年前,我就拍过关于咏春拳的影片《赞先生与找钱华》,还有后来的《败家仔》,所以对咏春拳比较熟悉。当然,也不是说武术指导能拍打戏就好,也要看人物性格。如果这个人物的性格好,你配合得好,就很好;如果本身性格就不好,你再怎么配合都不会好。叶问的性格前后有起伏,由文到武,所以打斗安排就不错。

问:那些具体的动作,灵感是从武术中来的吗?

洪:当然。我很喜欢武术,不同国家的武术我都去看,像保镖怎么样保护平常人、怎么样保护总统,我也会去看。这些都是我们可以利用的资料。我一直想拍一部保镖电影,保镖电影很难拍的。

问:40 多年的电影生涯,几经沉浮,您依然在动作电影前线奋战,是什么力量在支持着您?

洪:很简单,第一爱好,第二成功。你要不成功的话早就改行了,要生活嘛。现在香港电影已经没有以前那么蓬勃了,50% 的人都改行了。我们很幸运,还能支撑得住,观众们还能接受,我们才有机会还在银幕上。

从“替身王”到“最佳武指”

——元彪访谈

元彪简介：

国际著名动作演员、武术指导。

原名夏令震，生于香港九龙，7岁入于占元开办的中国（香港）戏剧学校学习京剧，是日后名震影坛的“七小福”之一。1979年主演洪金宝执导的《杂家小子》成名，后随师兄洪金宝、成龙拍片，主要作品有《败家仔》、《快餐车》、《夏日福星》、《飞龙猛将》、《黄飞鸿》等，在东南亚及日本有巨大影响。

他的动作大胆惊险、潇洒灵活。他曾经创办泰禾独立制片公司，1992年执导并主演了《西藏小子》。1983—1984年，他与洪金宝等人一起担任影片《败家仔》、《奇谋妙计五福星》的武术指导，荣获香港电影金像奖最佳动作设计奖。

5岁学戏，14岁习武

问：据资料显示，您出生的年代正值香港古典武侠电影的繁荣时期。您出生在一个富裕家庭，自小却对武术、戏剧产生了兴趣，而且您的父亲也对京剧和电影情有独钟，这是否成为您最初的电影启蒙？

元：我们是南京人，可是我爸爸、妈妈小时候在上海长大。我家庭里就是老爸一个人喜欢演戏。小时候我听我老妈讲，我爸爸以前在上海老是不喜欢做其他工作，就喜欢跑到上海电影厂门口等着，捞临时演员当。自己演不了，就交给儿子。

问:后来,父亲把您送到著名京剧武生于占元创办的中国(香港)戏剧学校学习。众所周知,这所学校是日后香港武侠动作明星的诞生地。您当时年龄只有5岁?

元:那个时候我是年纪最小的,师兄弟中我年纪最小。我们师傅很凶,我们看到师傅跟看到老虎一样。师傅在后台我们就跑到前台,师傅在前台我们就跑到后台,总是让他看不见。我们师傅很凶,演戏时,有一个徒弟错了,我们就要全部挨揍。

问:"严师出高徒"是梨园管理的传统方式,在当时的教育环境中,您与成龙、洪金宝他们的关系如何?

元:那时候我最小。打藤条,谁错了打谁藤条,师傅打,那可怎么办呢?那时我很小,受不了的,师姐就给裤子让我穿。这个师姐给一条裤子,那个师姐给一条裤子,我穿得很臃肿。我们师傅打人是很有技术的,每人10藤条。每次我挨打前,师姐们已经在后台给我预备好棒棒糖了。一打完,师姐们马上就给我棒棒糖,我一冲到后面,就忘记痛了。以前就是那么好玩,师兄弟个个都很团结。

问:除了学习京戏,您几时开始学习武术?

元:我开始接触武术,应该是在我学完京戏出来时。那时候我14岁,跟着很多老师和师兄弟一起去片场拍戏。我那时候年纪轻,想学很多东西,也看李小龙,看很多武侠明星拍戏,很向往他们的身手,于是自己就猛练,学习空手道、跆拳道,还有武术。

问:后来,你们一帮师兄弟外出表演号称"元家班",好像你们的名字也都随之改了?

元彪与洪金宝

元彪与师兄元奎

元：对，因为我们师傅是于占元，我们进学校后，他就拿他的最后一个元字给我们姓，我就叫了元彪，洪金宝就叫元龙，成龙就叫元楼，还有元华、元彬、元奎、元秋，全姓元。

问：20 世纪 70 年代初，由于香港经济、文化发展迅速，你们的中国（香港）戏剧学校面临怎样的局面？最后的结局怎样？

元：1972 年，到美国最后一次演出时终止了这个学校。最后这个班子散得不好。有人请我们师傅带团到美国去演出，师傅便带了很多人到那边演出。结果老板没钱走了，留下了一大帮人。我当时已经拍电影了，只是帮师傅忙到美国去演出。到了那边，那些老板全部垮台了，就没钱了，整个班子便散掉了。后来，香港给钱买飞机票回来。我希望把这些事情介绍出来，让大家知道这个过程是什么样子的。其实我师傅也蛮累的，去世的时候是 90 多岁。

永远不会忘记第一天拍戏

问：当年从戏剧舞台走下来的“七小福”很多人进入电影圈做起龙虎武师。您在邵氏公司做了一段时间武师之后，就找到大师兄洪金宝，跟着他一起拍戏了，当时您主要在片场担任什么工作？

元：当时我演一些比较滑稽的角色，就好像成龙那种类型的演员，后来就跟着洪金宝做武术指导。他拍《三德和尚春米六》、《赞先生与找钱华》，很多这种戏呢，那时候我是武术指导，还没有上戏的资格。

后来拍着拍着我就做替身，脱了衣服替那个，穿上衣服替这个。那些老板看了就问，现在这个是谁啊？我有时候也上去演小角色，他们就问这个是谁啊？有人就回答说，洪金宝的师弟元彪，武术指导，现在帮洪金宝。那些老板说，叫他演演戏吧。于是，有人就找洪金宝拍我第一部戏。

问：您主演的第一部功夫片是1979年的《杂家小子》，喜剧与功夫的结合，洪金宝为您量身定做，也让您在电影圈一鸣惊人。从幕后到幕前，第一次当主演的心情如何？

元：一开始我拒绝，我要做一流的幕后，我不要做九流的幕前，因为自己始终都是喜欢做导演这方面的工作。后来，洪金宝给我信心。我说我对这个没有什么特别信心，我只希望把对招数的各种想法和好的动作表现出来。后来，洪金宝给我信心，老板也给我信心，说我反正也是做替身，为什么不自己表现出来给观众看呢？我想了想，对啊，就慢慢把思想转变了。试试看吧，我就跟洪金宝拍了第一部戏，主演《杂家小子》。

问：从幕后的动作指导转为镜头前的肢体表演，一定有不小困难。您还记得拍摄第一个镜头的情景吗？

元：很糗了。洪金宝第一天做演员，晚上根本睡不着，他拿着剧本，看看剧本，照照镜子，讲讲对白，看看自己样子。拿着剧本，看看样子就忘记对白，看见对白就忘记自己演戏，什么都摸不着头脑。我也是这个样子。

当时我问大哥明天拍哪一场戏，他说，明天第一场就拍你的哥哥死掉，你七情上脸，要哭。完蛋了，我怎么哭也哭不出来。

没经验，那个时候我只有20多岁，年纪轻，没有演戏的感受，而且见的东西也不多。做演员一定要经历很多，或者有很多老师提拔你，你才会有多一点的知识。我当时没人教，又没经验，所以到了第二天开拍前，什么白花油、红花油，全部往眼睛里搓，搓得自己根本看不见，根本不是在哭，是眼睛难受。这是我第一次做演员，第一天，我永远不会忘记。

问：影片《杂家小子》获得成功后，您是否想到彻底转型做演员？

元：没有。拍完第一部戏《杂家小子》后我两年没戏拍，还是做副指导、指导，因为可能那个时候洪金宝有些戏不适合我去演。那个时候他拍《鬼打鬼》等一些僵尸片，那种戏他觉得不适合我演，那是闹戏，元彪出来就要打、翻、踢，所以我后来做演员也一直都是这个方向。

问：20世纪70年代末，洪拳正宗传人刘家良的南派功夫电影一直是武侠动作片的前锋。您和洪金宝是京戏出身，擅长北派舞台表演，在当时的电影中，你们怎么在动作设计上与众不同呢？

元：看见刘家良的东西很漂亮、很精彩，什么东西都很仔细，我就跟洪金宝研究，我们这种斗不过人家，人家是专业的武术，我们是搞舞台剧的。于是，洪金宝和我们去学东西，洪金宝到韩国学合气道，我跟谭道良学跆拳道。

其实，香港的武术就是南派武术，就是很硬桥硬马的那种。可是，内地李连杰他们的身手就特别漂亮，翻腾很溜，跳得很高，这些东西拍成电影再加点真实的情景一定很好。

问：《败家仔》是由洪金宝导演，你们一起主演的功夫片。这部带有古典功夫特色的影片获得了第一届香港电影金像奖最佳动作设计奖。现在回忆起来，您作为该片的武术指导之一，对当年的动作片有什么看法？

元：我们设计一场戏的动作，一定要有一个镜头是拼命的，让观众看起来像要死人一样。那个时候我们把电影的戏剧性过程摆在一边，没有去想象。

现在的电影就不一样了，现在的动作设计跟着戏剧走，戏剧怎么走，我们就把这个动作捏进去。现在不能说，我有一个很邪乎的动作，比如我跳过桌子怎么样，那这场戏就设计这个。以前却是拿这个为前提的。我觉得现在的戏要好看，剧情适合，不是为动作而去拍动作。

同行送他美誉“替身王”

问：20世纪80年代的香港动作电影，时代背景置换为民初以后的现代社会，您和成龙、洪金宝一起拍摄的《A计划》系列是当时的突破之作，片中有很多“拼命三郎”式的打斗，当时你们三兄弟的合作情况怎样？

元：其实老实讲，他们很捧我。我做武术指导，他们两个做演员，我已经很容易做了。大家师兄弟再配合一下，出来的东西就很好。而且，他们也是武术指导，还是导演，我只是将一些招数表现给他们，他们很容易吸收，而且很容易表现出来。那个时候香港的这种喜剧动作电影、拼命电影刚好火起来了，也没有其他人拍动作片跟我们比较。

问：20世纪80年代中期，由洪金宝导演的很多时装动作片风靡一时，像

《福星》系列、《富贵》系列，也都是每年金像奖最佳动作设计的有力争夺者。其中《富贵列车》一片，您不但有很多“玩命”演出，也参与了动作设计，对吗？

元：当时我们每一场动作都找一个真正的点子，如这个动作怎么邪乎，这个动作我们拿头摔下来，还是用腰摔下来。比方说：一定要有一个动作给观众看，哇，拼命了，要死人的。我们要的就是这种感觉。

而且，我们那个时候进医院的太多了，飞下来，双脚一摔，骨头断几根，进医院。拍《富贵列车》时，我跟洪金宝在打，我一飞过去，飞到洪金宝身上，他就用脚向我的胸一踹，“啪！”我就飞出去，整个人没感觉了，满口吐白沫。

问：这个片子里，您扮演的保安队长有一个从3楼侧空翻落地，站起来继续跑的长镜头，当时受伤没有？

元：还好，没伤着。《富贵列车》中我做一个救火员，在3楼顶层救火，救走一个人后，火太大，下不去，就一个跟头翻下去。机器就在前面，我还要跑到机器前面演戏。这个动作当时是我自己设计的，我在衡量我有没有这个能力去做。当时香港没人会想到，找一个人上去，不用威亚，从3楼飞下来，还要跑到镜头前去演戏。谁做啊？我自己愿意去做。没有人这样设计，我就胆子很大，我就敢这样去做。所以，那个时候那些武行和武术指导就给我一个美誉——“替身王”。

打“第一下”一定要考虑

问：动作电影是中国电影对世界影坛作出的重要贡献。20世纪80年代的香港动作电影圈更是高手林立，有成家班、洪家班、刘家班等。您作为当时的杰出代表，怎么评价自己的动作风格？

元：我们跟一般拍动作的人不同，我们要真实，要邪乎，要危险，要拼命。到了我们这个年代，我们拍的电影全是很邪乎的。我们不会一招一式地好像表

演，我们要拍真实的动作电影。

以前我们拍这种动作电影，嘉禾公司会在敞篷门口摆一部救护车，随时准备进医院。假如说明天叫武行拍戏，一说拍洪金宝的戏，这些武行马上就不去了，怕有意外。

问：这种追求真实感的动作片代表着现代动作片对传统功夫片“真功夫”精神的传承。您和洪金宝一起创造了很多带有真实感的喜剧动作片。您当时为什么选择喜剧作为动作设计的新元素？

元：其实，从20世纪80年代开始，洪金宝的系列电影就追求真实动作，也不讲究什么功夫，就好像自由搏击那种感觉，再加上一些高难度的翻、跳，我们都设计得很好，一直合作下来。但是，这种真实的搏斗看起来始终有些残忍，所以我们又要求动作要邪乎、开心。

我们就主要以喜剧功夫电影带给观众一些想象不到的动作，让观众很容易接受。有时候找一些喜剧演员穿插一下，好像百花齐放，既有动作又有喜剧，那个戏就有很高的娱乐性。

问：20世纪80年代的香港动作影坛，提起“嘉禾三宝”，可谓家喻户晓。他们就是成龙、元彪、洪金宝三兄弟。从《A计划》开始，到《快餐车》，再到《飞龙猛将》，你们三兄弟在戏内戏外互相帮助、共同创业的景象，是香港电影史上的佳话。

元：那个时候，成龙、元彪、洪金宝“嘉禾三宝”延续了应该10年以上吧。我们几个兄弟一直在一起创作，比方《奇谋妙计五福星》、《龙的心》，还有《A计划》，全是我们三兄弟一起拍的。以前我们三兄弟一起到日本去表演，观众还叫我们在武道馆唱歌，那时候到台湾、东南亚都很轰动。

问：您为《福星高照》、《奇谋妙计五福星》、《急冻奇侠》等多部影片做过动作指导，也曾两度获得香港电影金像奖最佳动作设计奖。在处理一场打斗时，您最先考虑的是什么？

元：出发点一定要考虑，打第一下一定要考虑。为什么要打？为什么要动这一下？这就要根据剧情去很舒服地推进。我们情愿一动手后再夸张，但是打第一下一定要顺着剧情给观众看，让人感觉你一定要打才行。

以前最烦的就是拿枪对着人，那样你就完蛋了。就好像以前我们拍《奇谋妙计五福星》，枪指着不要动，那还怎么打？想一想，不要动，一动，“咔！”没子弹，又想一想，踢枪就打。

我觉得现在凭空想象很难,最主要还是看剧情。比方观众想要打他了,你还没动手,观众就忍不住要动手了,把这个剧情压到非打不可,就来。

问:作为武术指导,不能光会套招,还得懂镜头和机位。您自己掌机吗?

元:我们会掌机,可是光圈那些要摄影师调。当时我们掌机,因为我们太熟悉动作,一下、两下、三下、四下,每一下都知道打在哪里,角度也知道。有些摄影师没有拍动作电影的经验,他就照着演员拍,可是招式全部出镜了,抓不准。以前有些摄影师专门拍动作,每一下都干干净净地抓住。

独立导演《西藏小子》

问:从资料看,您好像一直喜欢做幕后,1992 年还独立导演了动作片《西藏小子》。第一次独立导演,有困难吗?

元:我刚才也讲过,我从来没有想过在荧幕上做一个有名的动作演员,完全没有想过,我只是想永远做武术指导,最后做导演。

到了 1992 年左右,我就自己导演《西藏小子》。拍得好与不好是另外一回事,可是我感觉自己已经尽力了。那部戏下来,剪接和幕后总共将近 1 年,花了很多钱。那是我独立导演的第一部戏,自己很有信心去做导演,很有信心去做老板。

问:这是您的导演处女作,肯定投入了很多精力。《西藏小子》也是第一次去西藏取景的香港动作电影。面对西藏的自然环境和长途拍摄,您有没有不适应?

元:这部戏,钱赚得不多,因为我自己着手,自己当演员、当老板,希望制作好,就把钱投到演员身上了。那个时候我觉得自己还是在往上冲,不能为眼前的钱低头。

自然环境确实很恶劣,但我受得了,可能我是导演,有这个意志,不能倒。我没事,只是回来瘦了很多,当时跟意志力斗争,不能倒,不然整组人都垮掉了。所以我就一直撑回香港,然后整个人就倒下去了。

问:20 世纪 90 年代有一部元奎导演的电影《马永贞》,您扮演社团首领谭四,给观众留下了深刻印象。这一角色不但身手漂亮,而且也有很多难度很大的文戏。作为一直以动作著称的演员,纯做文戏感觉如何?

元：那个时候章法没那么严密，有章法的电影不是我们拍的。从小到大，我们没有学得很多才华，在纸笔上没有才华。我们全是在动作上面，怎么好看怎么打，慢慢学会演戏。动作片就是你不用听我讲什么，从戏的一举一动中你就能知道我在干什么。

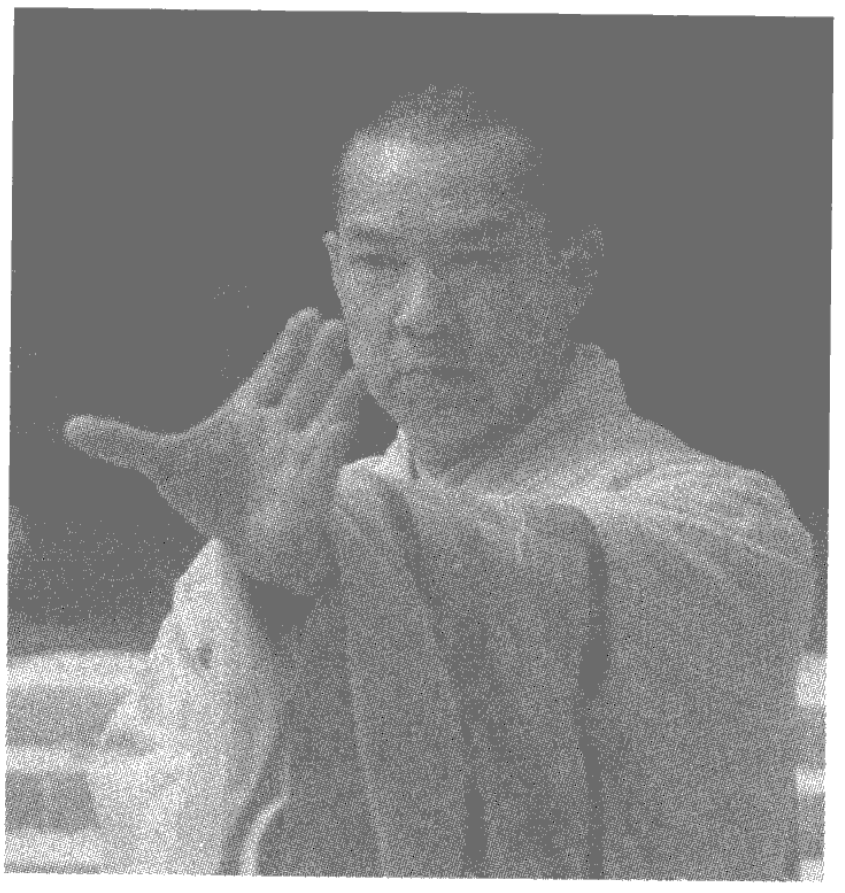
文艺片有它们的章法，但动作片不能让机器摆在那边，你们两个就一直讲话。那样不行，动作剧情一定要邪乎、开心。我们把全部的身体语言摆在画面上，观众才有看头。所以，这就要求画面要丰富，每一场戏都有一个令人惊奇的地方。以前我们的戏，观众给我们很多信心，除了看李小龙，看洪金宝和我们的戏就鼓掌。在电影院听到鼓掌，我们很兴奋。

问：不少前辈感叹，现在的动作片市场“后继无人”，您怎么看？

元：是这样的，现在老板只愿投资能赚钱的大明星，不愿大胆尝试新的题材和提拔年轻人。以前我们拍动作片没钱也可以拍，因为全是小伙子，一帮自己人，你不行我就顶替，大家配合，完全不计较结果怎样。只是电影出来以后，观众有了反应，大家很开心，我们又成功了。

问：您现在定居加拿大，与“七小福”的师兄弟们还经常联络吗？

元：早几天我们师兄弟还开了一个会，就是大家吃吃饭、聊聊天。我们师兄弟，比方说成龙、洪金宝，各个到处跑，很难聚在一起。我们有师姐妹，负责一个月召集一次，大家喝喝茶、聊聊天，如果不齐就几个人聊聊天。我们常有联系的。



元彪

“侠”是一种人生观

——徐克访谈

徐克简介：

国际著名导演，香港电影新浪潮的开创者。

1951年2月生于越南，13岁开始学习电影。1979年导演第一部武侠片《蝶变》，掀起香港电影新浪潮。1984年创办“电影工作室”。多才多艺的徐克先后拍摄了《笑傲江湖》、《新龙门客栈》、《东方不败》、《黄飞鸿》系列、《刀》、《七剑》等武侠经典，成为改写中国武侠功夫电影史的代表人物。

第一部武侠片《蝶变》

问：很多电影研究者认为您是香港电影新浪潮的开创人之一，您怎么看？

徐：我开始是在美国念电影科的，念完回来只是想也许有一天会有机会拍个电影吧，没想到突然间那么快就有了机会，而且机会那么多。那时我就有些如鱼得水，很兴奋，就参与了整个香港电影的浪潮。

问：您最早进入影视圈是什么时间？

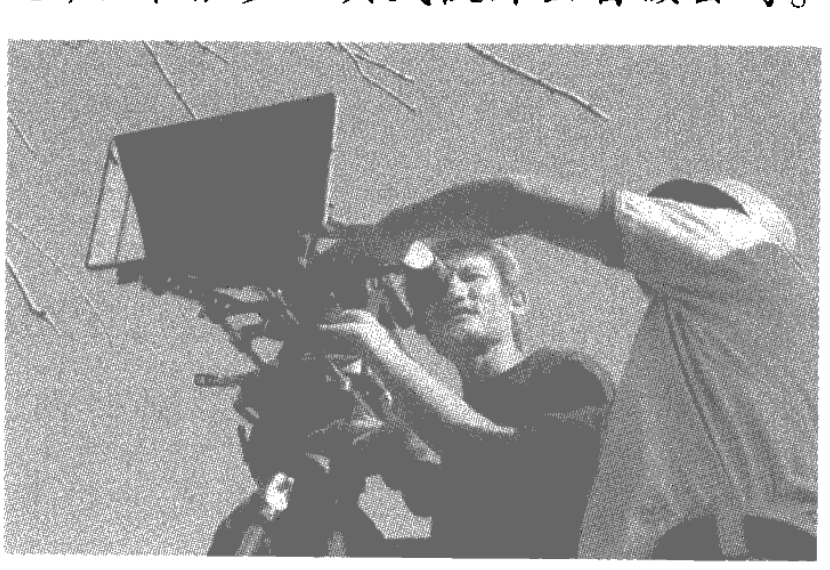
徐：我1977年踏入影视界，当时是香港无线电视台的编导，做了大概有半年，后来就从无线到佳视。那时候他们翻出每个人的案子来看，看到我的案子，就说这个人很想拍武侠片，他们就给一个机会让我拍武侠片。我就拍了古龙小说《金刀情侠》，就这样开始了我的武侠世界。

问：您的第一部武侠片《蝶变》，在电影特技与武侠动作上进行了探索，但

当时的票房似乎并不令人满意，为什么？

徐：我觉得是因为这个剧本跟那个故事本身并没有运用商业的处理手法，毕竟商业电影还是有它跟观众共鸣的地方。那个故事其实是讲一个世界里的一个事情，可能没有跟观众产生共鸣，所以反响不是很理想。还有就是演员的选角啊，各方面都有一些关系。当然，最后问题还是在我身上，因为我还不懂得商业电影的基本模式，所以理所当然在商业方面出了问题。

问：1984 年您成立了“电影工作室”，兼任老板、监制、导演、编剧等多重角色，后来很多经典武侠片出自该公司。当时您为什么要成立自己的公司？



徐克工作照

徐：从某个方面来讲，有的时候就是无心插柳，插出来个工作室。这个工作室本身是一个制作工作室，后来因为跟外界的联络多了，有很多人脉关系，就慢慢地做了发行。后来，很多没有想到去做的工作范围也变成这个工作室的工作范围。

电影工作室的名字来源也是很妙的。当时我在新艺城公司做导演,就联合一些影视圈的导演搞了一个“香港电影文化中心”,那是一个类似学校但没有大学那样规模的地方,就是想凝聚一批对电影有兴趣的人,变成一种文化中心。当时我在那个中心里面教的课叫电影工作室,就是让人家从制作里面去了解电影理论和技术。

到了1984年,我记得当时就有个机会,说要拍部电影,这部电影可能跟很多电影都不太一样,所以逼得我要去找投资者。找投资的话,我自己没有公司,那就暂时叫“电影工作室”,就是这样开始的。

胡金铨带我进入武侠电影世界

问:1990年的《笑傲江湖》被誉为掀起了新派武侠的序幕,这个本是金庸武侠小说的老题材,怎么又被您翻拍了?

徐:我觉得《笑傲江湖》最妙的地方是很多东西我们都好像很熟悉,可是它是一个幻想世界,而且没有一个具体背景,讲的是创作出来的世界,一个虚构的世界,但是里面发生的故事与我们有关系。我觉得特别妙的是它里面的人物性格跟它的名字叫法都很精彩。所以,我们后来就说,搞个金庸小说《笑傲江湖》吧。

问:翻拍金庸武侠小说,会不会有难度?

徐:其实《笑傲江湖》邵氏在20世纪60年代拍过。把金庸小说放到银幕上难度比较高,因为金庸小说一般比较长,而且人物多,还有就是情节没办法在90分钟里抓得下。所以,改编过程有时候会变成一种考验。当时要拍金庸小说,很多人都觉得我有点儿问题,为什么要找这么困难的东西来做?

可是,我觉得当一个人喜爱一个东西、喜爱一种题材、喜爱一种感觉的话,是可以找出很多方法来做成这个事情的。我觉得每个创作者必须要有一个很重要的起点,就是你对那个东西有感觉。我觉得那个很强烈的感觉是可以抒发出来的,从这种感觉中能产生出来很多方法去做成这个事情。出于那一点,我就开始拍《笑傲江湖》。

问:听说您当时找到了自己很崇拜的前辈胡金铨一起合作?

徐:当时想拍金庸小说就立刻想到胡金铨,就希望他来导演《笑傲江湖》。我从胡金铨导演身上学了很多东西,因为我记得我念中学的时候看到他导演的

《龙门客栈》，当时真是惊为天人。如果说金庸小说让我进入一个很精彩的世界，胡金铨则是带我进入一个很精彩的武侠电影世界。

问：您后来拍摄的《新龙门客栈》、《东方不败》、《蜀山传》等武侠片，始终带有一种飘逸浪漫的色彩。这种对于武侠的想象，是否受到胡金铨的影响？

徐：从《笑傲江湖》开始一直往后，整个过程中，我获得了很多不同的经验，一路走来，已经 30 多年了。我的感觉是跟一些好导演、前辈，例如张彻、胡金铨、李安，还有张鑫炎导演合作，收益甚丰，因为他们本身在我之前就有过很多很成功、很有影响力的作品。

因此，这影响到我长大的过程。我看了很多电影，对电影的感觉和思维都有推动。到我自己去做时，就发现在我们所讲的武侠世界还有很多空间可以发展。这些导演和前辈告诉我们，武侠电影的手法是可以从没有的基础上创造一种表达语言，那么我们也可以在这个基础上建立一个新的、比较风格化的电影手法。所以，这 30 多年的过程，我发觉其实在武侠文化的范围里，我们可以走的路还很长。

《黄飞鸿》：练武人如何面对时代转型

问：1991 年您导演、李连杰主演的《黄飞鸿》成为划时代的武侠作品。黄飞鸿是中国武侠电影史上翻拍多次的题材，在 20 世纪 90 年代的香港现代社会中，您为什么还要拍摄这一题材？

徐：我从小就很喜欢这种民间的英雄人物，因为这种英雄人物很有亲切感，也有很多缺点，有很多现实细节。我觉得这就可以在武侠世界里面产生一种不同的效果，所以我还是要拍黄飞鸿。

问：我们看到，在您拍摄的《黄飞鸿》系列中，黄飞鸿的人物形象变得复杂，既具有传统武术家的风范，也有现代人的内心矛盾。为什么要这样设计？

徐：我记得拍黄飞鸿的时候，曾经有人说他是世纪末英雄。我不太懂这个世纪末英雄，我只知道年代的改变会在人的身上产生一种所谓的魅力。

举个例子，在黄飞鸿当时的时代，外国在工业革命之后制造出来很多武器和交通工具，而且由于国际交往的加强，产生出来很多很微妙而且比较敏感的状态。所以，我觉得这点不是跟世纪末有关系，而是世界转变的过程中产生出

来对人、对社会的要求。

问:《黄飞鸿》系列电影中,有很多令人深思的片段,比如黄飞鸿向十三姨(关之琳饰)学英语、鲍牙苏(张学友饰)从外国回来学中医、黄飞鸿与蒸汽机和摄影机斗气、黄飞鸿在西医课堂上讲针灸等。这些桥段的设计,您是出于什么考虑?

徐:其实,我们不知道5年之后我们的经济状态会是怎么样,我们不知道这个社会的安定性会变成什么样,但我们会以一种很健康、很乐观的角度去处理将来发生的事情。黄飞鸿也是这样子。在当时的社会状态下,他要面对很多外国的新东西,而且当时在中国社会也有很多新思维。那么,一个所谓练武的人,他如何面对这个时代,是一个很有趣的题目。

问:这种大时代转型下的人物内心,是您很多经典影片的主题,对吗?

徐:电影就是记录我们当时和当代的一些感觉、感情的工具。如果我们能够在那个时代里面记录这种情绪的话,也许这个东西就不单纯是商业,也许电影本身过时还是不过时就不会因潮流而决定。对于好电影来讲,我觉得从大方面来讲,就是10年、20年、100年之后,或是流传更久之后,看起来还是令你感动,这就是好电影。

问:从您导演的武侠片中,很多观众读出了一种对乱世社会人情的反思,比如《黄飞鸿》里中西文化冲突下的黄飞鸿、《青蛇》中"做人"比"做妖"都难。您为什么关注这些话题?

徐:《青蛇》要讲的是,在人与人相处的时候,在人自称为文明动物的时候,所谓文明动物其实是很讽刺的,最后并不是比一些没有文明的动物更快乐,也许还觉得很痛苦。这是因为当你懂得了一些道理之后,你自然会有一些违反道理的想法。在单纯的原始社会里,动物之间相处得很快乐,可是人与人相处得很不快乐。

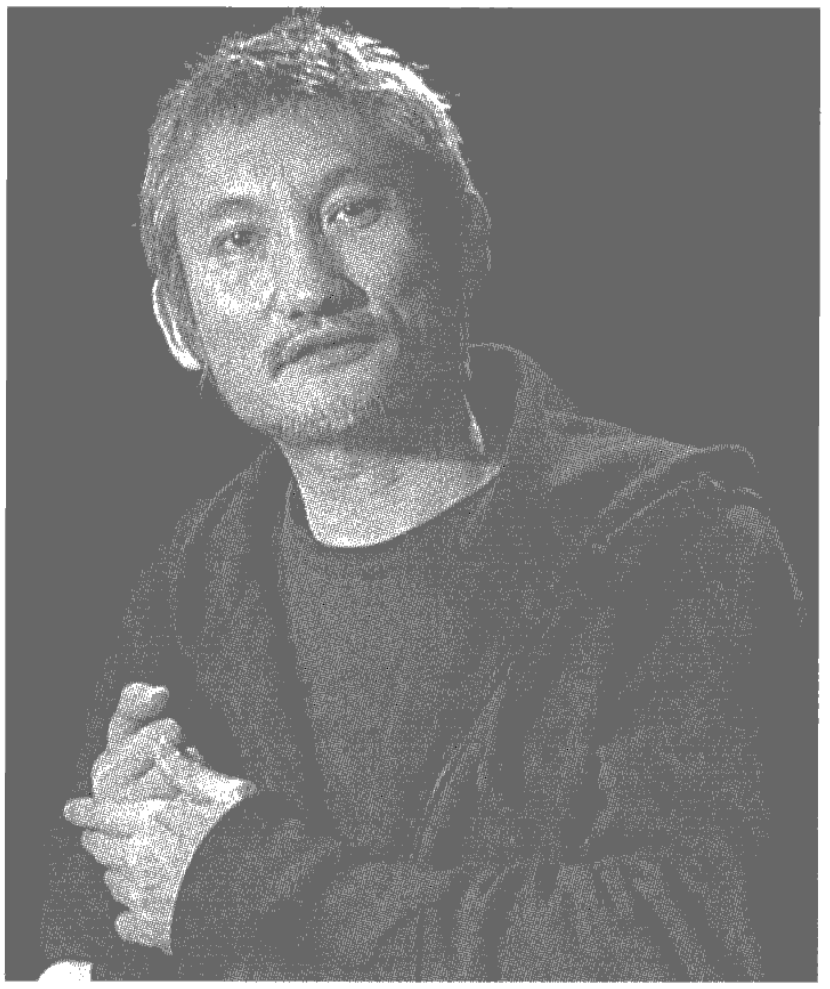
中国武术带有很强的诗意

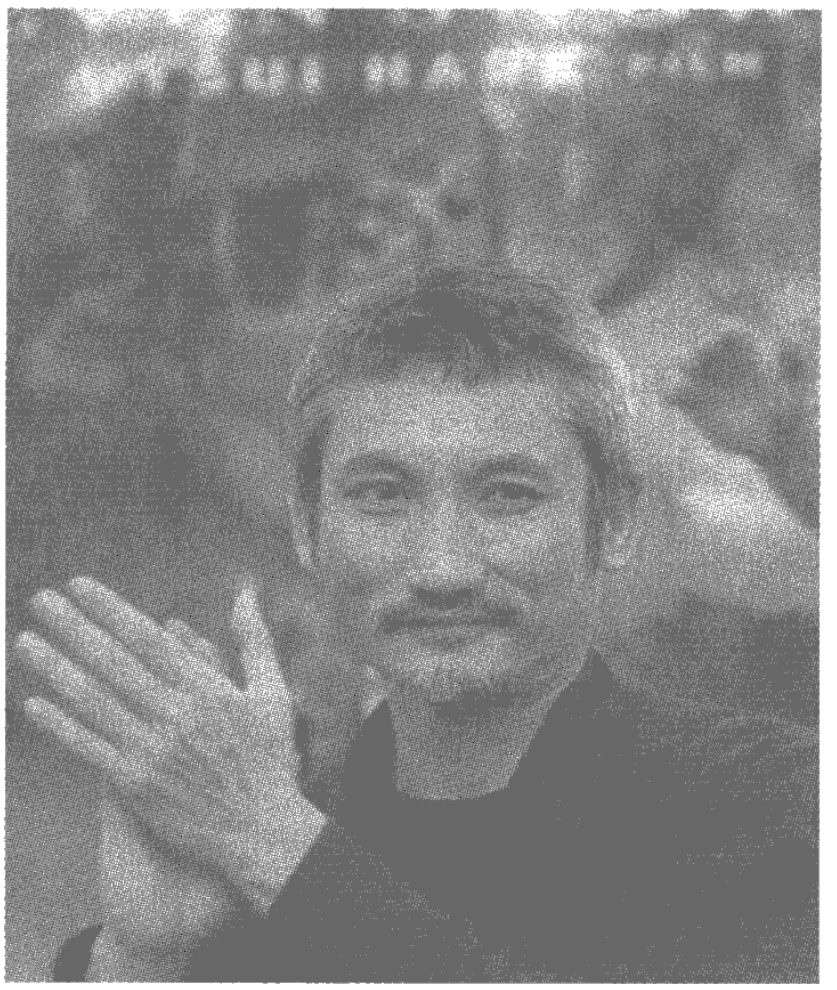
问:20世纪90年代,您除了拍摄武侠片,还导演了不少时装动作片,比如《满汉全席》,影片将厨艺比赛设计成武功切磋,既精彩又有趣。对吗?

徐:拍喜剧片的心得很妙,因为人在生活里面是需要有娱乐的。拍喜剧跟拍武侠有一个很大不同,武侠还是讲究刺激和动感,甚至有时候出现一些比较

激烈暴力的场面，可是喜剧嘛，就是你每天都要想怎么样让观众看得很开心。现实里的做菜动作比较单调，所以我们把武术和喜剧加进去，就比较有意思。

问：很多与您合作过的武术指导说，在您的武侠电影里，所有的武术指导都是“副武术指导”，而您才是最终的动作掌门人。您对中国武术有过专门研究吗？





徐：创作武侠电影，其实也是根据每个很特殊的状态去表达那个武侠世界的浪漫感。我觉得中国武术跟很多其他文化中竞技类的东西不一样，中国武术带有很强的诗意和意境。

当然，我们现在讲，很多人拿中国武术跟拳击甚至摔跤之类的东西相比，看看它是不是很实用的真功夫。我觉得不能以中国武术跟西方的所谓武术作这种比较，因为每种事物都有它的特殊状态。比如：李小龙就是一个永远不败的神话，这是因为李小龙本身就处于某种特殊状态里。

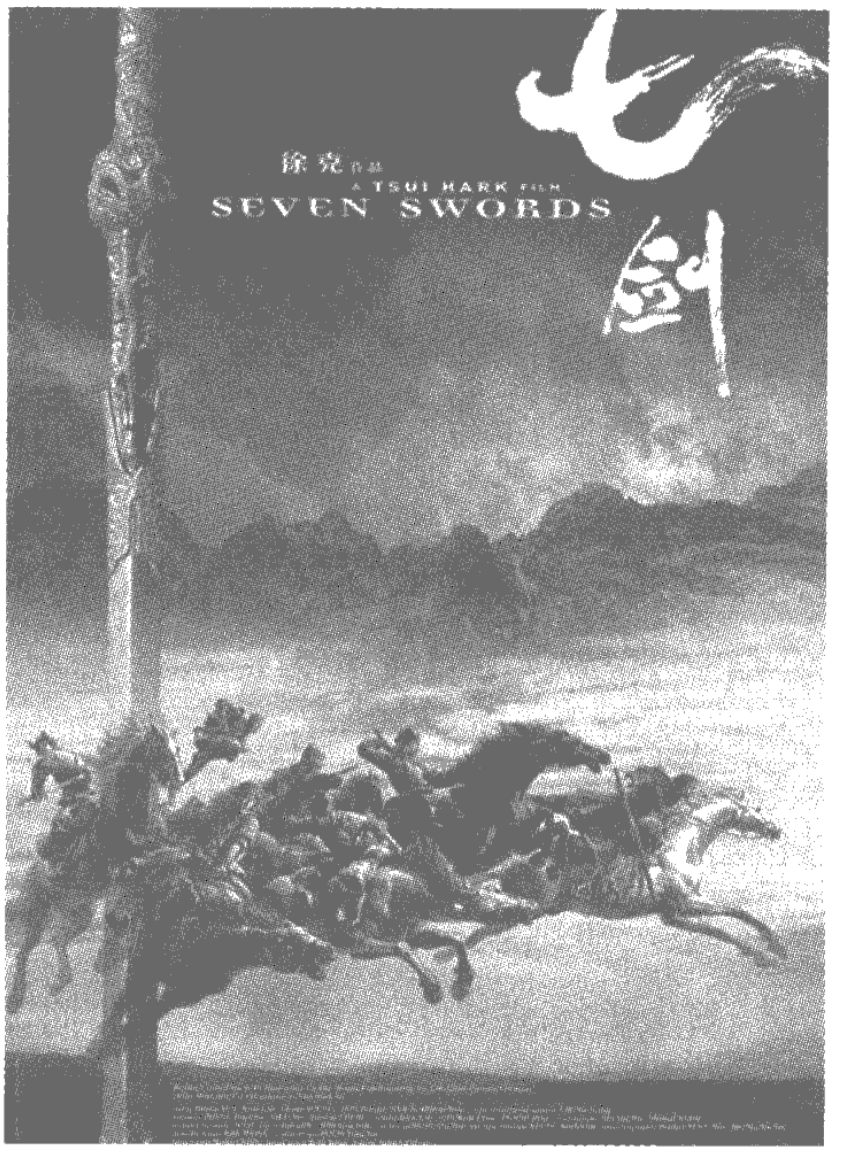
问：您怎么看待中国武术与西方格斗？

徐：我认为中国武术跟西方武术各有好处，也各有不好处。可是，在现在社会中有一个问题，我认为这也许是不太认真的一种做法，就是人们已经不把武术跟一些它应该联系的因素作为统一体来看，有时候会将其简单化，不是看作一种攻击人的技术，就是看作一种运动技术，可就是没有把它跟其他更深层的东西拉上关系。举个例子：医学和武功，它们都是经历很长的历史累淀形成的智慧和科学。我们往往只看到一个动作的外貌，其实它建立在很多物理关系和

空间关系之上,它的转移和人体骨骼的运动,包括很多空间的控制和防守,都有着很精彩的数学和物理上的组成关系,从而才能够在某个时候发动某种力量去产生某种效果。从这方面来讲,我觉得中国武术是一种很精彩的智慧和科学。我觉得这是值得深入研究和发掘的。

"侠"是一个人的人生观

问:2005 年由梁羽生武侠小说改编的电影《七剑》是您的转型之作,整个动作风格十分写实,比如出现了久违的长镜头打斗。为什么这样设计?



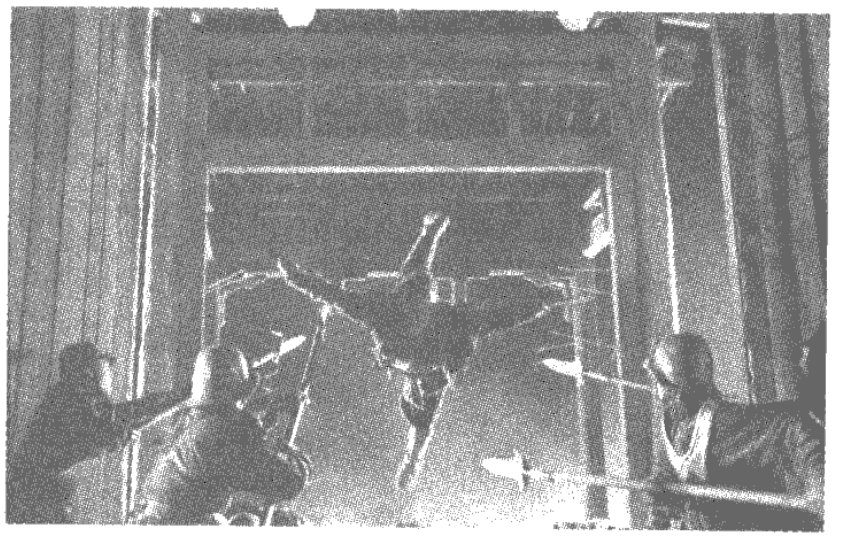
徐:我是追寻一种很实在的感觉。我做了几种尝试,效果都不好。有时候镜头固定不动,朝着一个角度不断地拍,可是看起来觉得一般,而且有些场面在某种动作的细节上处理的情况不太一样。当时我拍动作的角度比较高,这是一种视觉习惯,一般人很怕这种角度。

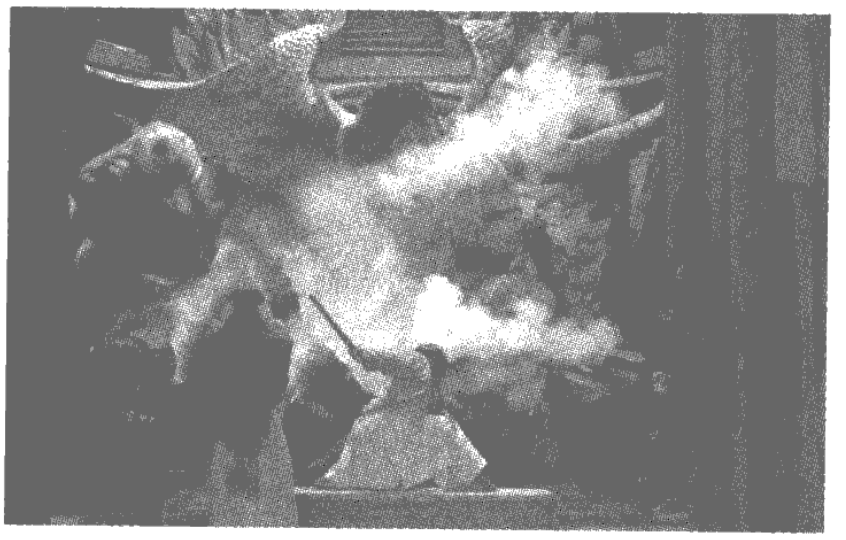
问:《七剑》里也有武打场面用了数字技术?

徐:其实里面有特技,但是看不出来。我举个例子:古狼跟韩志邦(陆毅饰)打的一场,那个闪电的弯刀就是特技。老实讲,那个弯刀一定要做到让观众看不出是特技。杨采妮那把天瀑剑很多时候也用特技,因为当时用这把剑时剑会弹回来,她很怕。为了克服这个障碍,我们就用了数字技术。

问:《七剑》的演员来自中国内地、中国香港、韩国。对于这种国际化的组合,您是怎么考虑的?

徐:因为《七剑》的故事牵涉幕前幕后的人很多,演员是其中的一个闪光处。换句话说,"七剑"以外还有很多人物,可选的空间很有限,所以必须要找亚洲人参与,不然挑不出好面孔。





《七剑》剧照

问：武侠电影已经有80多年历史，武侠文化更是绵延千年。《七剑》片尾，“七剑”离开村庄，一群孩子高唱“正气歌”。这是您“武侠”观念的某种表现吗？

徐：“侠”其实等于一个人的人生观、世界观，是以一个大我，以一个人类的所谓公平跟他的决心，作为一种出发点，所作所为只是因为人类的正义、公平，而武侠就是在这种崇敬心下产生出的一种极端行为。

问：现在很多武侠前辈说武侠动作片“后继无人”，面临题材与人才的匮乏，您怎么看？

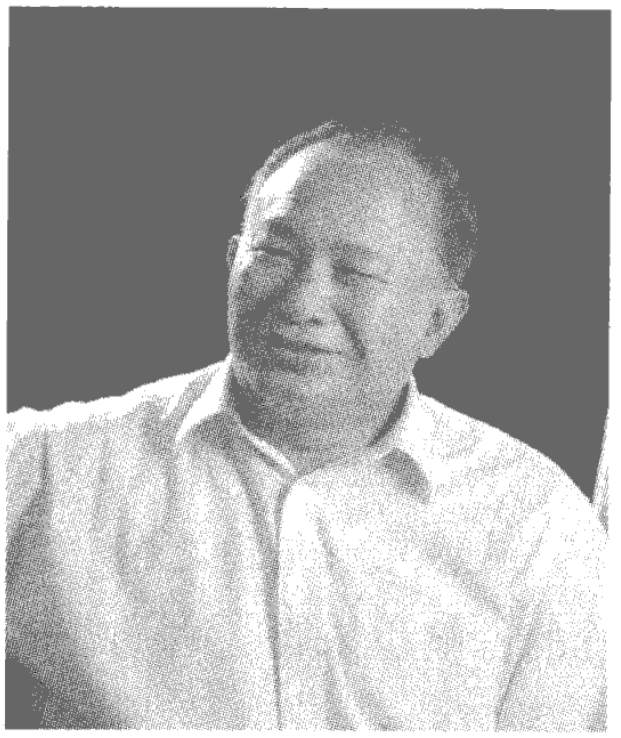
徐：我觉得武侠片还是可以发展下去的，而且道路挺多的。举个例子，比如袁和平、程小东、元奎、董玮、元彬这些人，几乎所有的武侠世界都是由他们这些武术指导制作出来的。中国内地和海外有这种武术观念又想拍电影的人很多，只是他们还没有进入电影制作，如果有人给他们机会做武侠片了，就会有新的武侠片天地出现。

问：至今您已拍摄过数十部不同类型的电影，其中以武侠片为代表。在这30多年的电影生涯中，是一种怎样的精神在不断支持着您的创作？

徐：因为我永远觉得创作并不是一个交易，它不是一个有公共答案的东西。它要表现那种对时代的感受和强烈情绪。有了这种感受跟强烈情绪之后，我想通过电影艺术给人一种最重要的心情，就是乐观，要有生命力地活下去。这是我自己在创作上的一种追求。我能够做到这点就很满足了。

用舞蹈的手法拍动作

——吴宇森访谈



吴宇森简介：

国际著名导演。

祖籍广西，1946年生于广州，后随父母移居香港。9岁开始在教会资助下读书，早年出入“邵氏”片场，跟随张彻拍摄武侠电影，奠定了其正邪分明、刚柔相济的影像风格。他执导的《英雄本色》系列片开创了香港“英雄片”热潮，是香港动作电影的经典。

其后进入好莱坞，以《断箭》、《变脸》、《谍中谍Ⅱ》、《风语者》获得巨大好评，成为成功打入好莱坞主流电影市场的中国导演，也是唯一一位在好莱坞总票房过10亿美元的华裔导演。

歌舞片是我的天堂

问：提起您的名字，很多观众会立刻想到正在热映的《赤壁》，想起当年的《英雄本色》。这些作品似乎都包含一种情义观念。作为一位成名于香港、扬名于国际的导演，您的这种情怀是否与童年经历有关？

吴：也许吧。我年少的时候，因为生活环境不好，好像每一天都会碰到流氓。年少的时候，每天一起来，就要先拿一块石头，或者拿一根棒子，我知道我一走出这个门口、一走出这个巷子就会遇到埋伏。我经常被人家打。那么，我要生存下去的话，就一定要反抗。每天我差不多都是头破血流地回到家。这也

锻炼了我要坚强活下去的意念。

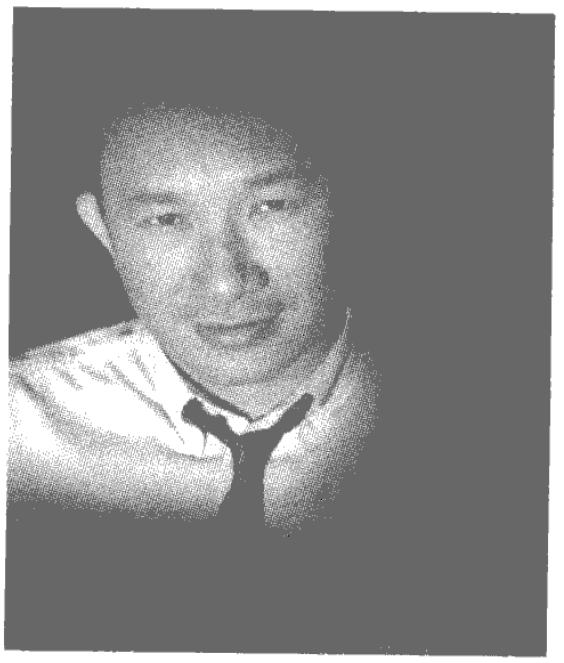
问：在如此暴力的环境下长大，后来却拍出浪漫唯美的动作片，为什么？

吴：因为小的时候家里环境不好，住的环境恶劣，有流氓啊，有赌徒啊，有娼妓啊，生长环境像个地狱一样。所以，我喜欢看歌舞片，尤其是美国的歌舞片，像《Singing In the Rain》（《雨中曲》）。当我看歌舞片的时候，就好像找到了我的天堂，因为在歌舞片里面，那些人物、那些歌词、那些景物都很美，其中所展示的是一个和平的世界、一个很有希望的世界、一个很美的境界。这也就影响到我以后拍动作电影的观念。

问：这种音乐加舞蹈的歌舞片，怎么会影响到您日后的枪战动作片拍摄？

吴：我既无武术基础，也不曾开过真枪或假枪，只是年少时曾学过土风舞、宫廷舞和 John Travota 的舞姿，最喜欢跳 Cha Cha 和 Waltz，看连环图和画画比看小说还多，爱看艺术片，但同时又非常沉迷于歌舞片、警匪片和西部片，故而但凡有动态之美的艺术创作，哪怕是一只鸟振动羽翼，都容易让我产生感觉。于是，我就以动态的美感和人物的情感相呼应来作为设计动作的原动力，又以歌舞片和武侠片的特色来设计枪战戏，因而产生了——用枪就等同用剑，双枪在手就如同一个古代侠士之长短剑双握；用枪之神采灵感来自剑道之精、气、神；凌空飞身连环双枪就如芭蕾舞的跳跃；连环双枪的音响也来自太古的节奏……可以说是结合了中西方特色而构成了个人风格。

问：很多武侠动作片导演都是从武侠小说开始萌生侠义情结的，从您拍摄《赤壁》来看，您对中国古典文学似乎情有独钟？



吴：我小时候最喜欢看的书就是《刺客列传》、《水浒传》、《三国演义》这些书，我很喜欢古代那种仁人侠士的故事。对那些为了国家、为了家庭、为了朋友牺牲自己生命的勇士，我很崇拜，所以在我的电影里，我会表现这种英雄人物。

问：那个时候您想过以后拍电影吗？

吴：其实我小时候就很迷电影。11 岁时，因为家穷，我经常拿一些玻璃，一片一片的玻璃，在上面用毛笔画一些人物，就画三国的人物。我那个时候也喜欢看西部片，也画一些牛仔。不过，还是三国人物画得比较多，画关公啊、赵子龙啊，还有甘宁，还有很

多人物。画了以后,我就拿一张毯子把自己盖住,盖得黑得像电影院一样,然后拿一个手电筒,照在玻璃上面,就把我画的那些像投射在白墙壁上边,然后我拿手电筒上下左右移动,感觉这个关云长在动,墙壁上这个影像在动。那个时候我就想电影了,想要制作电影。

我对朋友有一份感激之情

问:1969 年左右,您拍过两部短片后就去国泰影片公司做了一段时间场记,后来随着这个公司歇业,您就失业了。那最后您怎么与武侠大导演张彻相识的呢?

张彻(右)与吴宇森(左)师徒合影

吴:记得第一次我们见面的时候,是经过一个好朋友邱刚健介绍的。我就希望跟他学习,我很希望能够替他工作。张彻跟我见面的时候,他一看就点点头,说:“好吧,你今天就上班吧。”什么话都不用讲。为什么呢?他知道我是一个对电影很痴迷的人。那时我喜欢看的都是艺术性比较强的电影,跟从小从摄影棚里边长大的那些电影人不一样。

那个时候比较流行所谓学徒制,你要做导演的话,先要在摄影棚里面做 15 年的场记,然后升副导演,做 15 到 20 年副导演再升导演,这是种制度。说实话,那个时候很少有人是真正从电影学院出来,或者是真正学艺术电影出来的。所以,他好像一看就知道。

问:张彻以拍武侠片《独臂刀》成名,您当时跟随他拍片,对他的作品有什么印象?

吴:20 世纪五六十年代的电影,男主角一定要高大英俊,不要什么演技,所有演技都集中在女角色上面,感情表达都是女的做。张彻电影改变了整个风气,以男性为主,让我们蛮震撼的。从他的《独臂刀》开始,香港电影的风格整

个都改过来了。我们非常崇拜他。

虽然我看的武侠小说不多，但是从他的电影里我真正领会到武侠的意义和什么是真正的仁人侠士。我小的时候生活在一个不好的环境里面，为了个人尊严，为了保护自己，经常跟一些恶势力对抗。我从他的电影里面可以找到这种精神，找到我所向往的古时候那些人的革命精神和英雄行为。

问：从您后来的《英雄本色》、《喋血双雄》看，武打枪战的场面有一种诗意和浪漫，常用高速摄影、特写镜头以及舞蹈化动作和韵律。这是受张彻动作片的影响吗？

吴：我从他那里学到很多东西，我非常欣赏他那种动作设计。他可以说是第一个把武侠武功设计成舞蹈感觉的人。他设计动作时候，不光很有力量，而且很优美，有动态的编排，像舞蹈一样。他不光拍出武功动作的美感，在镜头调度方面也很有音乐节奏感。还有，在打斗当中，他也很能融合当时演员的情绪。所以，他的动作美感直接影响到我。

问：现在看，您至今导演的动作片以时装枪战居多，但在20世纪七八十年代香港古装武侠风靡的时候，您也导演过一部古装武侠片《豪侠》，当时的构思如何？

吴：《豪侠》是一部充满野心的作品，因为我很崇拜黑泽明，我想把一部电影拍成像黑泽明的《用心棒》、《七武士》那样的电影。但是，结果很不成功，因为那个剧本太有野心了，忽然想讲仁义，又忽然想讲感情，又忽然想讲友情，而且对白写得太现代，不协调。

本来我想用一种舞台的手法拍武侠片，很多画面都是不动的，用低角度来拍，像我们看舞台剧一样，但是怎么把舞台跟古代武侠、跟现代武侠还有套招结合起来，很有难度，结果变得很不统一，我觉得有点遗憾，因为那个戏花了很大成本。那个故事其实也是《英雄本色》的前身，一种精神的前身。

问：其实，您的很多电影，包括最新的《赤壁》，总有两个不同身份的男人彼此欣赏了解，达到精神上、行动上的相通，甚至合二为一。这是否代表您的朋友

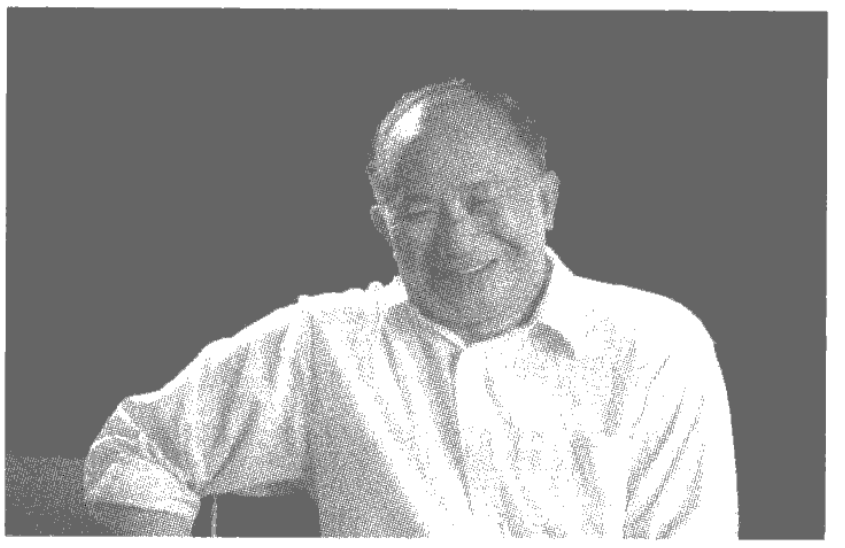
观或生活观?

吴:我对朋友有一份感激之情。我不怕人家说什么。有的人看我的电影,说看到什么同性关系。我拍的时候并没有想到那些,我只是真实地把我平常对朋友的感情表露出来,讲一个故事。

我是一个非常爱电影的人,做了电影导演之后,我也很欣赏别人的作品。这很像古代那种文人侠士,很多文人之间赋诗交流,我写一首诗,你写一首诗,互相欣赏,我来念你的,你来念我的。我觉得这是一个非常崇高的境界,一个朋友之间互相欣赏的境界。

从《英雄本色》到《辣手神探》

问:20 世纪 80 年代中期,香港电影繁荣发展,而《英雄本色》将香港动作片带入一个"英雄片"时代。那么,在此之前您的事业处境怎样?



吴:当时我在最低落、我的电影不成功的时候。有一些朋友就跟我说,你应该要退休了,应该回家去看看录影带,看看现在人家流行什么你就拍什么嘛。我觉得一刹那间,好像我不被尊重。这对我来讲是一个蛮大的伤害,虽然那个时候我的电影不成功,但是我个人很肯定我是一个好导演。我有一种很坚强的个性,虽然我的电影不卖钱,但不代表我不是一个好导演,只是我想要拍的东西没有机会拍而已。

问:《英雄本色》是您一直想拍的吗?

吴:当时,徐克协助我拍《英雄本色》,开始的剧本不是我的剧本,原来的故事集中在两兄弟之间的感情。我看了之后,加了一个人物,就是周润发演的那个角色。我们在研究这个剧本的时候,我想要拍一部不一样的警匪片。那个时

候没有多少警匪片，受欢迎的警匪片不多。当时，徐克跟我说，你干吗不把你现在的感受、现在的真感情写入剧本里面？我想，对啊。

从那部电影开始，我就把别人对我的感觉、我当时失败后的感触、我对朋友的感受都放在《英雄本色》里面。比如戏里一些对白，就说“我永远不会让人用枪指着我的头”，这是我本人的性格，做人要有骨气，要有尊严，于是有了这样的对白。

问：当时小马哥的扮演者周润发也处于事业低谷，他对这些对白有何理解？

吴：比如，周润发有句对白：“我失败了三年，就是在等一个机会，一有机会就把我失去的东西拿回来。”也就是说一有机会就把我的尊严拿回来。

这种气概和感情是我当时的感受。有人说我应该退休了，应该回家看录影带了，我就把那种心情写在这个角色里，让周润发替我讲话。

在那之前，周润发拍的几部电影也很不成功，他就说对白是我的心声，也是他的心声。

问：1989 年，您执导，徐克监制，周润发、李修贤、叶倩文主演的《喋血双雄》，同样是一部讲述情义的动作片，影片对于友情的诠释超越了正邪之分。这部影片的成功代表着您个人风格的确立，为您带来了国际知名度，对吗？

吴：很多人对《喋血双雄》特别感兴趣，因为我也没有机会参加影展，不喜欢去太热闹的地方，所以也不知道人家怎么看我的电影。后来忽然间一个机会，我才知道这部电影在日本和欧洲很受欢迎。很多记者过来访问我，也有一些外国的影评在讨论我的电影。原来是我的好朋友张家振他把我的影片《喋血双雄》带到每个影展去放，引起很多影评人和很多西方电影工作者的注意。

后来我就问他们为什么这样喜欢这部电影，他们说看《喋血双雄》的时候，不需要懂得我们的文化和语言，就能很真切地感受到其中的东西。他们觉得那部电影很有国际性，在表演方法、演员调控、演出方面，他们说看到演员笑，他们也会笑，看到演员哭，他们也会感动。就是说，那个戏不需要语言也能与大家互相沟通。

问：后来很多学者总结出您的动作电影存在一种“暴力美学”，往往把暴力残忍的打斗与唯美浪漫的背景结合在一起，比如《喋血双雄》的教堂决战。为什么？

吴：《喋血双雄》用教堂作为决战场地，是因为教堂可以容纳不同信仰的不

同人。作为一个杀手,他有内心向往的一面,但是他的向往不容易被人理解,只有在教堂里面他才能找回自己宁静的一刻。另外就是说杀手的孤独,他就像一只孤独的狼,全世界没有人会愿意接受他,只有教堂才能够容纳他的存在。还有,他不能控制自己的命运,他的命运都是别人来控制,虽然他手上有枪,但是枪只能算是他的生存工具,他的精神还是得不到安慰。

问:1991 年您拍摄的《纵横四海》是一部贺岁动作喜剧,片中一改过去男性主题、悲剧结尾的格调,加入了大量的喜剧元素和爱情描写。

吴:我后来才知道那么多人注意我的电影。拍完《纵横四海》,我在一个月里接到从好莱坞寄来的 50 个剧本,大部分都是叫我拍动作片。因为我从来没想过到好莱坞拍电影,收到他们的剧本,我才知道他们对我的电影那么感兴趣。

问:后来您还是去了好莱坞,成为香港导演赴好莱坞发展的先锋。那么,1992 年的《辣手神探》这部风靡一时的动作片,是您赴好莱坞发展前的最后一部香港影片吗?

吴宇森拍摄《谍中谍 2》

吴:后来普遍受欢迎的还是《辣手神探》。他们觉得那个动作场面很经典,尤其是一开始在茶楼的枪战,给他们很大的震撼,因此他们就非常喜爱这部电影。

想拍《赤壁》十几年了

问:您去好莱坞拍的第一部动作片是《终极标靶》,由美国著名动作明星尚格·云顿主演,虽然依然保留了您的标志动作,但效果一般,为什么?

吴:起先企图把第一部美国片《Hard Target》,一个不是我的故事,不是我的感情的类型动作片,拍成一个完全的香港片模式,结果不为普遍的、看惯动作片的美国观众所接受。再加上我的英语理解程度并不很高,对美国社会的深层文

化和好莱坞的电影文化知道得并不是很透彻，以致第一部电影的成绩差强人意，不算成功。

问：后来的《断箭》票房和口碑都不错，对吧？。

吴：在拍完《终极标靶》之后，我花了约两年的时间，多方面了解和研究美国社会的文化、思想、群众的感受，也从中找出一些我们彼此之间在文化上、生活趣味上甚至是感情上的共通点。同时，我发现你要观众认识你的作品和个性，你不能太急。第一部《终极标靶》就是太急，所以《断箭》就稍微收敛一下。我是用美国片的观点去拍，在技巧和个人风格方面，还是会稍微有一些个人风格，比如赋予角色浪漫色彩。

问：您怎么看待好莱坞的大制片体制？

吴：我拍美国戏，首先不大习惯他们的工作制度。在香港创作电影，导演是一切，跟欧洲一样。好莱坞跟欧洲、亚洲不一样，谁的权力最大，谁的声音也就最大，它是以影片公司为主。当然，一个红的导演权力最大，每个人都要听他的。但是，真正有权力的导演全好莱坞不到 10 个，后来多加了我一个，开玩笑。

问：1997 年的《变脸》在好莱坞取得了空前成功，成为当年的票房冠军，您凭借此片跻身好莱坞 A 级导演行列。很多观众认为这部电影用“吴氏动作”打通了中西文化的隔膜。对此您怎么看？

吴：其实，关键是抓住人类相通的情感。比如：有一场正反主角隔着一个两面的镜子用枪相对的戏，双方从镜子里都看到自己。他射击对方，其实是射他自己。他看到本身恶的一面，也看到本身善的一面，但是都很不想变成对方，好人不想变成坏人，坏人很沉痛为什么自己不能像好人。每个人都憎恨自己的脸，然后就朝镜子开了枪。

问：据资料显示，《变脸》拍得很辛苦，有些经典场面是您自掏腰包完成的？

吴：其实刚才说的对着镜子互射的戏，本来剧本没有。我拍《变脸》的时候，在一个大厦里，搭布景拍得很累。我忽然间有了这个意念。公司就说，在好莱坞是不能随意改剧本的。因为我太入迷这个戏，所以我说没关系。拍那场戏要多出一个布景，要超出一两天，我说没关系，超出那一天我来付钱。然后我的经纪人就大跳：“导演，你不能这样讲！”

问：《变脸》中有一段枪战场面，是以一个小孩的视觉来表现的，枪战画面加优美音乐，又是您个人风格的再展现。当时怎么设计这场戏的？

吴:那场戏也是我临时加的。我觉得每一个人生出来都是善良的,只是被暴力环境污染了,所以拍那场戏我忽然有了灵感。原来剧本说这个小孩被戴上耳机就算了,当时我就想戴上耳机之后还放一首歌,就是《Over the Rainbow》,那是我小时候最喜欢的歌舞片《绿野仙踪》的主题曲《奔向彩虹》。

这个镜头就是要说这个小孩出生时很纯洁,很有希望,但是他被逼混在这个暴力的环境里面,被污染了,看到很多暴力。

问:这也是临时加的一场戏,又自掏腰包?

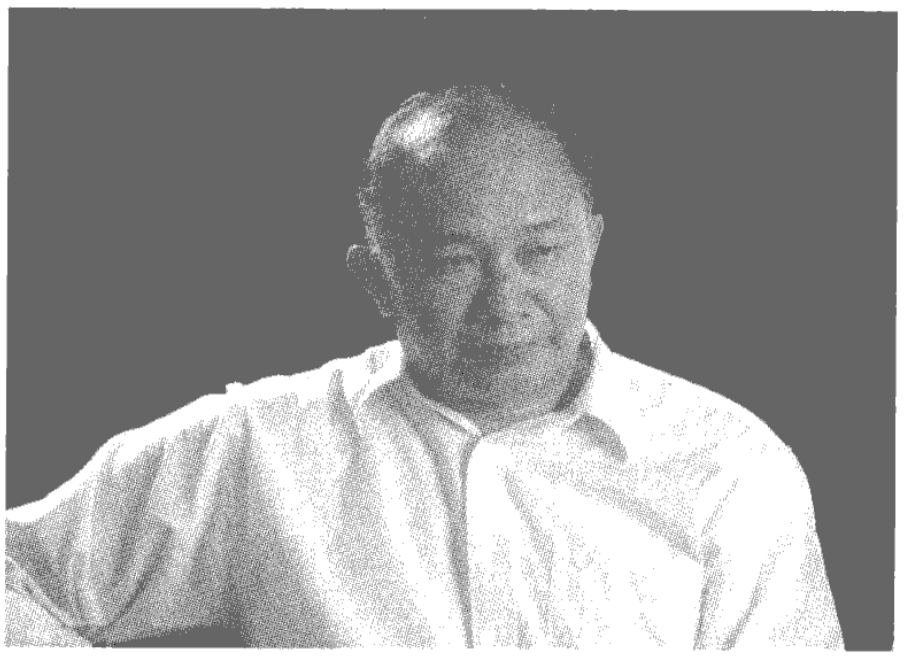
吴:当时公司不让我拍,我说不行,一定要拍,要不然我会难过。我说好了,我付钱,100 多万美金,两天。那没关系,就算我片酬没有了。我的经纪人大跳,说我是傻瓜。后来不管怎么样我把它拍完,公司看了以后非常喜欢,就把我付的钱取消掉了,不用我赔。

问:时隔多年,您为什么又回归中国题材,拍摄巨著《赤壁》?

吴:我想拍《赤壁》已经十几年了。我还在香港拍戏时就曾想过拍赤壁之战这个故事。当年没办法拍,因为不论是资金、人力、物力,还是景点方面,尤其在技术上,都很难如愿,所以到现在才有机会拍。

我在美国拍了好多年电影,有一个感觉:虽然在国外有很多发展机会,他们对我也非常礼遇,我也交了很多朋友,他们对我的电影也蛮喜爱,但是后来我觉得很多外国人对我们的文化、我们的精神、我们的个性都很不了解。

当然,我们有非常好的武侠片和艺术片在世界上受到欢迎。通过电影,我们可以表达各种不同的精神和文化层面。由此让我产生了要拍摄一部三国故事的念头,有别于时下武侠形式的三国。这非但是我多年来的梦想,也源于我对那个时代和我所尊崇的英雄人物的一份情怀。



功夫片“史记”

——刘家良访谈

刘家良简介：

国际著名功夫演员、武术指导、导演。

1934 年出生于广东武术世家，9 岁随父刘湛习武，是洪拳宗师黄飞鸿的正宗传人。从影 60 余年，参与拍摄的武侠动作片超过400 部，开创了多种武侠功夫电影流派，是中国武侠电影史上正宗功夫流派的一代宗师。

代表作品有《七剑》(2005 年)、《醉马骝》(2002 年)、《醉拳 2》(1994 年)、《南北少林》(1986 年)、《十八般武艺》(1982 年)、《长辈》(1981 年)、《武馆》(1981 年)、《少林三十六房》(1978 年)、《中华丈夫》(1978 年)、《神打》(1975 年)、《独臂刀》(1967 年)、《云海玉弓缘》(1966 年)等。

《南龙北凤》：第一次做武术指导

问：中国内地观众了解您，大多是从李连杰主演的《南北少林》开始的。其实在《南北少林》之前，您早已是香港武侠功夫片的一代宗师，不但是成龙、洪金宝、袁和平等人的前辈，也开创了正宗南拳电影流派，而且您本人也是武学专家。您还记得什么时候开始习武的吗？

刘：我师傅是我爸爸。我 7 岁学武，学的南派，学的洪拳。1949 年来香港之后，我们没什么事情做，很多朋友便要我爸爸在香港开武馆。我爸爸说好，便

开了武馆。以前生活很贫苦,我们兄弟6个,我有两个姐姐、一个弟弟、两个妹妹。我不能停下来,不能读书。为了让姐姐能读书,我教人家打拳。

问:您的父亲刘湛是当时香港有名的拳师,也是早期关德兴主演的《黄飞鸿》系列电影里林世荣的扮演者,那您最初怎么与电影结缘?

香港正宗功夫片的中坚,刘家班的代表人物:刘家良(中)、刘家荣(左)、刘家辉(右)

刘:以前我爸爸有一帮唱戏的朋友,问他有没有兴趣“采画”,这是广东话,意思就是拍电影。我爸爸说试试看。开始一部戏我爸爸客串一个角色,那戏里需要一个小孩,差不多13岁,跟我一样大。那个角色大人打不了,要找小孩。我爸爸说有了,就叫我来。这样我就跟我爸爸一起进入电影界。

问:香港早期粤剧武侠片的打斗由舞台套路转型而来。这种写意化的动作与您现实中练习的真功夫有冲突吗?

刘:以前拍戏没有武术指导,一个主角站在旁边,他们就是唱戏的打法,一套套的。大家知道怎么打,那个主角打的时候可以碰到你,但是你不能碰到人家。这个主角上场了,我在旁边站着。导演说你来,我的心差点跳出来,我便一个小生一样出来了。他说你一拳打过来,我打过去。主角说不许接触,不许碰到他。以前没有排练,我就打过去,这时候他一挡,停下来了。他就喊救命啊。我太用力了,他的手肿起来了。

他看医生看了3个礼拜。以前X光没有那么好,医生说骨折。他很怕,一看到我就说不要看到我,我就没有戏拍。怎么办?爸爸说以后不拍戏了,这碗饭不是我们吃的。

问:后来怎么又进入电影界了?

刘:有人打电话来,有机会拍《黄飞鸿》,关德兴主演。黄飞鸿的打法不是北派的打法,是在武馆学的南派,我们就派上用场。

问:香港20世纪四五十年代戏曲片比较流行,首次拍《黄飞鸿》题材,表现南派武术,怎么考虑市场呢?

20 世纪 50 年代《黄飞鸿》开机合影

刘：这个没有人谈过。我知道，当时都是武馆拿钱出来拍，一个学生 10 块钱集资，开始拍是没有钱的。当时《黄飞鸿》那么成功，全是武馆的人捧上去的。当时没人看得起黄飞鸿是什么，当时的老板都拍文戏。一说黄飞鸿，没有老板拿钱拍。武馆就把黄飞鸿拍下来，从新加坡请关德兴过来拍。他拍了 4 部，拍完就走了，很卖座。后来有人再请他，拍了 6 部《黄飞鸿》。那时候拍戏没有很多钱，但他说这戏好。

问：根据资料显示，中国内地最早的武术指导出现于 20 世纪 20 年代的上海武侠片热潮中。那么，香港的武术指导最初是怎么产生的？

刘：以前没有武术指导，后来有武戏，一个主角拍戏很累，跟这个打，跟那个打，太累了，便找一个人出来代替。后来这个人要一直代替他走位。最后这个人要领导走位的人告诉他们怎么走位。于是，慢慢开始有了武术指导。

问：据您了解，早期武侠片的武术指导主要来自哪里？武打特点怎样？

刘：以前的武术指导是上海人，不是我们做，我没有资格，因为以前拍国语片，我不会讲国语。他们配合打的时候，我可以讲，都是一个套路，没有真实感。

问：您什么时候开始当武术指导？

刘：有一个导演叫胡鹏，他看出来的，说下部戏你给我当武术指导好不好？我说不好，那么多人，我恐怕不行。那部戏就是《南龙北凤》，是 1963 年的时候。后来我想了想，便跟他们拍了，我打南派，唐佳打北派。我拍《南龙北凤》，男主角、女主角在外面打，拍出来了，把自己的东西打出来好费劲，但是不知道效果好不好。一出来效果非常好，每个人都拍手。从这里开始，我就当武术指导了。

《云海玉弓缘》：开创“彩色武侠世纪”

问：1965 年张鑫炎、傅奇导演的武侠影片《云海玉弓缘》开创了“彩色武侠世纪”先河，武侠片的演职员表里第一次出现了“武术指导”这一名词，而您和唐佳正是该

片的武术指导。拍摄中,您大胆使用威亚(钢丝)表现轻功,结果大受欢迎。对吗?

刘:当时还没有威亚。我就想,以前看过一部戏吊钢丝,用大卡车吊过去。当时在浅水湾拍摄,很多人,马路很窄,不能进去。我说我有办法,我在天桥上搭一条轨道,靠轨道把人吊起来,再加两条威亚,前后固定演员。3 条容易穿帮,要想办法,就在棚里用干草遮挡起来,他们便说可以开机了。

问:《云海玉弓缘》一举成名,您被邵氏公司聘为专职武术指导,为张彻、徐增宏等大导演设计动作,创造了中国武侠电影史上的辉煌时期。1967 年张彻的《独臂刀》驰名中外。您当时怎么构思一部残疾角色的武打动作?

刘:《独臂刀》中,残疾人打起来蛮过瘾的。我们说左手断,右手打好看。片中有很多兵器,比如王羽(饰演片中主人公方刚)的金刀,怎么把金刀弄断?就用一种武器叫"金刀锁"来弄。刀背是弯的,被锁住以后就不能动了,人就被打败了。于是,我们设计断刀,刀背是直的,"金刀锁"锁不住了,独臂刀就厉害了。

问:20 世纪 70 年代,您作为张彻的御用武术指导,先后担任了《十三太保》(1970 年)、《方世玉与洪熙官》(1973 年)、《刺马》(1973 年)等上百部武侠功夫片的武术指导,积累了十分丰富的经验。那么,在面对剧情中血腥暴力的武打场面时,您怎么处理?

刘:拍《十三太保》时,导演说用 5 匹马把尸体拉出来很残忍,张彻说不让马拉,用帐篷把他拉出来,这样好看。当然,说得很快,拍得很慢,拍了两天,就是用帐篷拉出来那个镜头,马不听话,往往开始拍的时候马不跑,很困难。

刘家良(右)与张彻(左)在工作现场

张彻与刘家良开创的经典动作场景"五马分尸"在《七剑》中用在了甄子丹身上

问:为张彻设计武打动作,哪部是得意之作?

刘:和张彻拍了很多,我最喜欢拍的一部叫《刺马》。一开始姜大卫写状

纸，然后开始倒叙。张彻拍的爱情很好，我和唐佳两个人为他设计动作，比如结尾狄龙和姜大卫决斗，敌人围着他，不要杀他，两兄弟的事两兄弟了结，现在很多人学我们这种打法。

《少林三十六房》：开创南少林功夫电影

问：1978 年“少林三部曲”之《少林三十六房》在香港上映，成为当年香港十大卖座电影之一。该片第一次展示了少林武僧的练武过程，荣获了同年亚洲影展最佳动作效果奖，也是您开创香港少林功夫电影的奠基之作。对吗？

刘：《少林三十六房》是我想到马上就去拍的。老板说要我拍一部电影，拍一部《螳螂》，拍一部给很多钱，可以拍两部戏。我说好，便答应了。他们马上问是什么戏，当时想少林三十六房，就随口说《少林三十六房》。

我不拍嵩山少林，拍南少林。你们看过吗？到现在都没人提。南派少林寺是福建的。我还有一个想法是，谁做过和尚？以前没有演员剃头的，谁剃？谁来演？刘家辉。我们拍外景下雨，看到很大一个石头被雨打得啪啪啪，很好看，想到剃光头，雨打到头上练功的场景，一定精彩。

问：两年后，您推出“少林三部曲”之二《少林搭棚大师》，将武术功夫与日常劳动巧妙结合，这种构思由何而来？

刘：很多次都是我自己马上想到的。拍戏的一天晚上，我去看山上的棚，见到山上的小孩子爬上竹棚去玩，我就想到，搭棚的小竹藤用来锁竹竿，也能用来锁手腕，锁手腕也是一种功夫，那很长的竹竿也能锁住人。后来我想，这样拍一定很过瘾。

影片《武馆》中杂技与武术的结合

问：在您后来拍的那么多少林功夫片中，您最喜欢哪一部？为什么？

刘：我拍的这部戏自己觉得不错，叫《武馆》。南派的狮子，从来没有人拍过的。我拍给人家看，舞狮子的人群一层一层叠上去，很壮观。

问:您在事业的辉煌时期,几乎全在拍摄南少林题材的电影,这是否和您作为黄飞鸿第三代洪拳传人的特殊身份有关?

刘:我爸爸学洪拳,真功夫。爸爸跟我讲:"我没有什么传给你的,我传给你两个,第一是功夫,第二是电影。"电影是我终生的追求,一直到现在我还在拍。我从来没拍过文戏、爱情戏,就是拍功夫,永远的功夫。

刘家良导演《醉猴》现场

我喜欢拍我们中国的传统

问:20世纪80年代,香港武侠电影百花齐放、百家争鸣,程小东、洪金宝、袁和平、成龙等武侠电影人不断推出现代风格的动作片,而您似乎依然钟情于传统功夫片题材,继续为邵氏拍摄《南北少林》、《霹雳十杰》。为什么?

刘:我喜欢拍我们中国的传统。中国的功夫不能退化,长辈就是长辈,要尊师重道。我学别的功夫就要跟爸爸说,爸爸说去再去,他说不好我就不去。每一个明星和我拍过戏,永远不会有第二次,因为打完以后再说到刘家良,他们就会推掉,说不要碰他,很难搞。不管大家说怎么打,我一定要稳住自己。一日为师,终身为父,这是我们南派的宗旨。

问:那么,从题材风格上讲,您认为自己拍的功夫片有什么特点?

刘:想看功夫硬不硬,他们就会提到刘家良;想到能飞的,就会说程小东;爱打的,就会说袁和平。对,我不要失去它。电影有很多人看,有人喜欢看这种,有人喜欢看那种,像我就喜欢拍这种类型,别人一看就知道是刘家良的。

问:1994年由您导演、成龙主演的《醉拳2》获得了当年香港电影金像奖最佳动作设计奖。当时合作得如何?

刘：成龙一贯是演喜剧的，你叫他不拍喜剧他不行。成龙拍电影有自己的一套，有些打的戏我说我的想法，他自己就可以拍。最好看的当然是我设计的火车底下打枪。

问：一部好的功夫片，除了在动作上出类拔萃，在文武戏的搭配上也要用心设计。对此，您有什么经验？

刘：一开始我们跟着剧本编动作，后来觉得动作可以改变文戏、带动文戏。比如说武戏文戏不一样，关联不一样，就要把武戏融合在文戏里边，有些动作不行就要变一变、改一改，这都是由我们去搞。

问：在不同剧情、环境、人物、道具等条件下，面对上百部不同风格的动作片，您怎么能设计出不一样的动作？

刘：我跟你讲，我有这个本事。我拍摄了400多部戏，每个打斗动作都不一样，因为我学的功夫多，我每天都要想打斗怎么打，在什么环境中打。假如说一个导演光有这个头脑，没有这个功底，还是不行。我是做出来给别人看，甚至打出来。

每个练武的人都要知道练武宗旨

问：2005年，您已经年逾70，徐克开拍《七剑》力邀您参加演出并担任武术总指导。在为这部武侠巨制设计动作时，您有什么特殊的感受？

一代宗师刘家良（右）至今出演的最后一部武侠片《七剑》

刘：最有意义的一场戏，是我在水里面，从水里站出来的人是我。徐克不让我拍，因为河水已经结冰。他说只拍个背影，要用武行替。我们看着他拍。一开拍那个武行马上就说不拍了，太冷了。一层一层的冰，他腿一踩下去马上缩回来，说不拍了。徐克看了看，对我说不去不行，他看看我；那个武行不行了，也回头看

我。两双眼睛告诉我，我也意识到了，就说我来吧，老徐，我来吧。

这个镜头冷得我不知道怎么形容，一脱衣服就非常冷。我说一下水马上把那么多的镜头一次拍完，两三个机子不要分开，再等一下我就没命了。徐克说OK。最后拍完，我大病一场。

问：您从影60多年，不但是香港功夫电影的一代宗师，也是中国南派武术的代表人物。那您怎么理解中国的武术精神？

刘：第一，每个练武者一定要知道练武的宗旨，知道为什么要练武，练武是不是要跟别人打。第二，你练武不是为了讨饭吃，是为了工作。第三，练武是为了强身健体。第四，就是修炼自己，心态要好，要有正义感。一个正派的武功打出来和一个邪派的武功不一样。

问：在电影的动作设计中，怎样表现一个正派人物的武术精神？

刘：就是打倒一个反派也要扶起他，让他休养好再和我打，没有养好伤不要和我打。这样就有意义，有武侠精神，退一步海阔天空。

假如说一定要把对方打死，可你没有打死他，把他扶起来了，他就会永远帮助你。我看到很多英雄都是这样。有时候为很小的事情搞得自己一生不好过，那是没脑筋。

问：近年，中国武侠功夫电影出现了不同类型题材的混合，正宗武术题材的电影越来越少。您怎么看待这种以武术为主题的功夫片的前景？

刘：我一直想拍《火烧少林寺》，不一定要很死板地去拍，而是要看这个潮流怎么走，有没有一个动作、一段戏让观众知道我们以前是怎么来的，我们的祖宗是怎么来的，功夫是怎么来的。

李连杰与刘家良

功夫片：从武术主题去创作故事

——刘家辉访谈

刘家辉简介：

国际著名动作演员。

1955年出生，广东人，自幼随黄飞鸿正宗传人、著名功夫片导演刘家良习武。1974年，他主演邵氏功夫片《陆阿采与黄飞鸿》一举成名。30多年来，他参与动作影视剧拍摄80多部。他主演的动作片大多以讲述岭南武术文化为主，是继李小龙“真功夫”电影之后，宣扬中国正宗传统武术的集大成者。

代表作品有《陆阿采与黄飞鸿》(1976年)、《少林三十六房》(1978年)、《少林搭棚大师》(1980年)、《十八般武艺》(1982年)、《黄飞鸿之铁鸡斗蜈蚣》(1993年)、《杀死比尔》系列(2004年)等，导演作品有《少林与武当》(1981年)等。

我和义兄刘家良

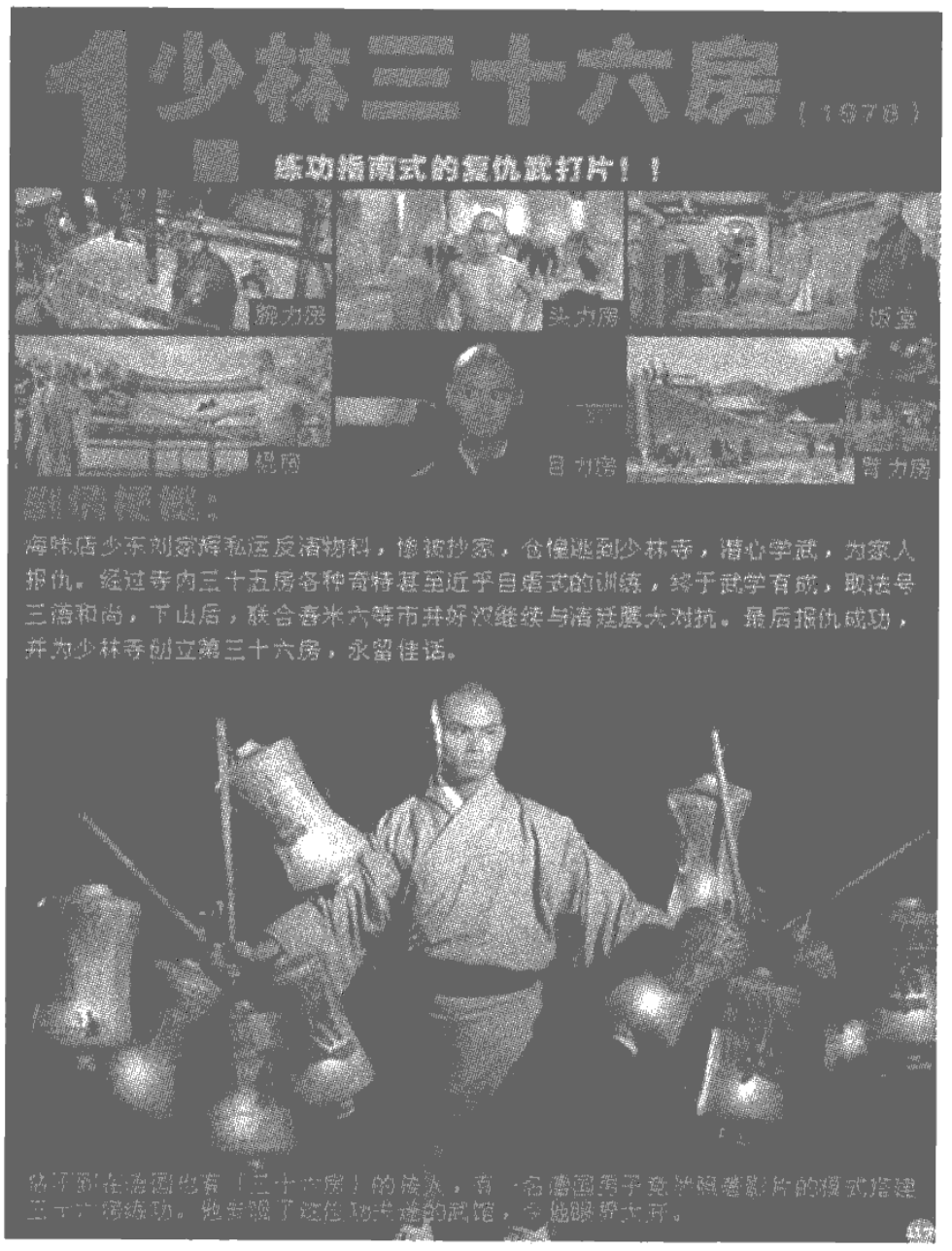
问：您主演的《少林三十六房》是1978年的电影，30年后再看，人们依然赞叹片中巧妙的武术设计，比如“三十五房”的练功过程和“雨水打头”的场面。这部影片在电影界和武术界影响深远，荣获了同年亚洲影展最佳动作效果奖。您还记得当年的情景吗？

刘：《少林三十六房》是香港第一部表现南少林练功生活的功夫片。当时内地还没开放，我们没见过真正的少林寺，但是香港洪拳的主要来源是南少林，

所以我和义兄,也是我的师傅刘家良一起拍了这部电影。

影片里的“雨水打头”是刘家良导演突然想到的。他为我剪光头,我晚上都哭了,因为年轻人喜欢帅,光头有什么好看。而且,那时香港电影怎么敢让和尚做主角,观众喜欢看帅哥啊。另外,拍和尚电影也有宗教问题。

当时在设计“三十五房”的练功过程时,我们就想到人身体灵活,除了手、脚、身法、步法,眼、头也要灵活,所以我们就设计了“目力房”、“头力房”等,结果出来很轰动。

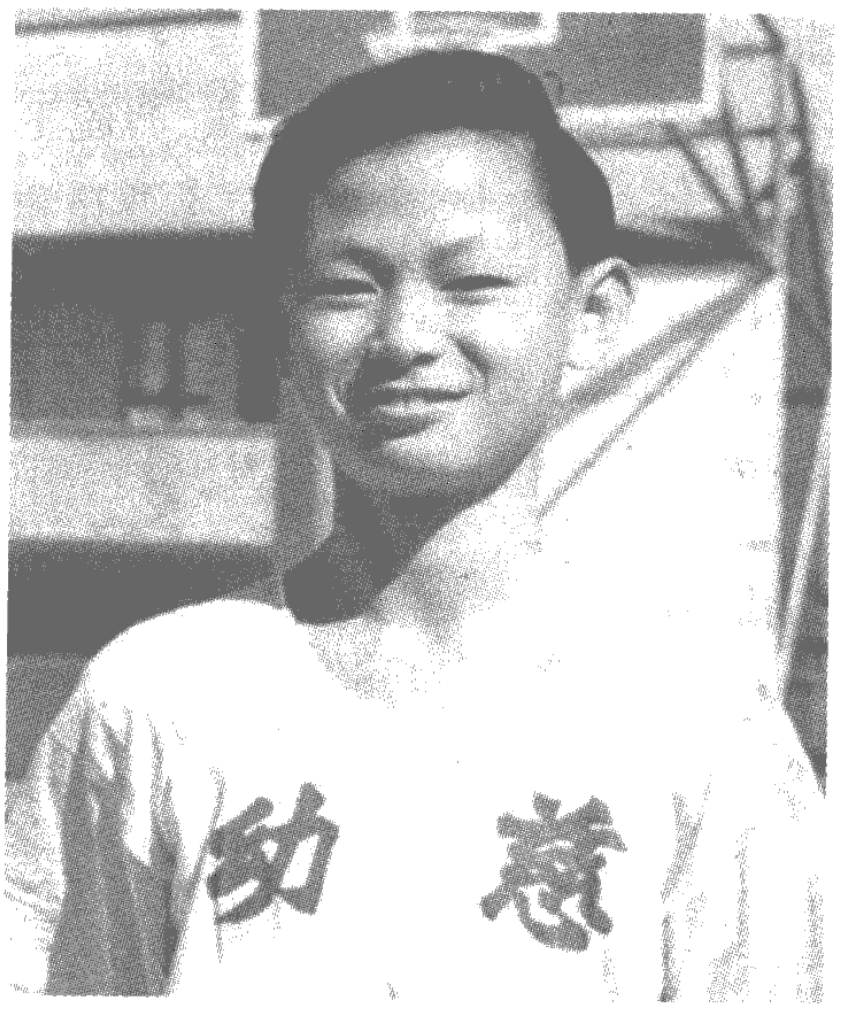


问:《少林三十六房》的导演刘家良是中国武侠电影史上第一位从武术指导升为导演的电影人。他的父亲是著名武师刘湛,而刘湛是黄飞鸿弟子林世荣的嫡传弟子。您怎么看待刘家良导演的电影?

刘:刘家良首先是个武术家,然后才是功夫片导演。他很敬业,很传统。比如:拍《七剑》时,他70多岁了,在冬天的新疆,他潜在水里打,后来病了好久。其实我的电影生涯是他培养出来的,他对我要求很严格。拍《少林三十六房》很累,那时候我二十几岁,他当着那么多人骂我,他希望我做到跟他一样,是他的影子。

问:您家境富裕,父亲是个成功的商人,您自小在英文学校接受教育,后来怎么会拜刘家良为师学习武术呢?

刘:我从初一开始学武术,十二三岁,因为我爸爸的店靠近刘家良的武馆,与刘家良的武馆隔一条街。我每个周末去看电影《黄飞鸿》,关德兴演的黄飞鸿是我的偶像。那个时代《黄飞鸿》很火。看完我就问人家,在哪能学黄飞鸿那种武功,当时不知道是洪拳。那些街坊邻居说附近有个刘家良武馆,我就跑去一看,哇,全是卖菜的。



少年刘家辉

问：当时刘家良已经跟随他父亲进入电影圈，拍摄《黄飞鸿》等功夫片，而您在他门下学武，是否也想过以后拍电影？

刘：我当时看电影，但从没想过拍电影，中学毕业就当会计，没想拍戏。到了70年代初，刘家良偶尔说武行不够，要我帮忙，我就去了，以为当武行可以跟姜大卫和狄龙这些大明星打，其实到了那边就是躺在地上装死。我记得我第一次当武行的电影是张彻和蔡扬名的《警察》，男主角是王钟，镜头晃了一下就没了，一天70块，很高了。

问：1976年刘家良导演的《陆阿采与黄飞鸿》是您的成名作，也是当时正宗南少林功夫片。片中有很多带有地方色彩的练功方法和打斗技巧，影片主题也以弘扬武德为主。该片似乎奠定了您和刘家良以后的功夫片风格？

刘：拍《陆阿采与黄飞鸿》我很感动，虽然刘家良不是我亲哥哥，但他们两兄弟捧我，所以到今天他让我做什么，我都做。

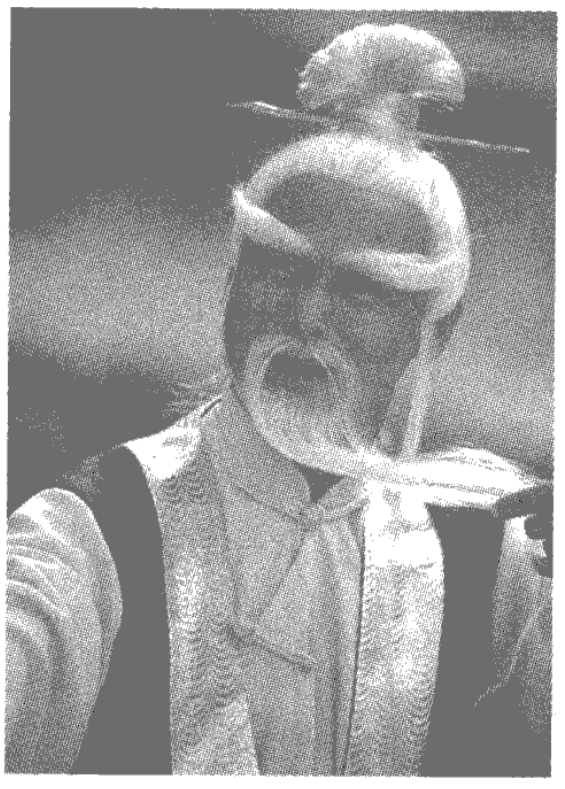
我觉得刘家良是一个奇才，对什么武功都懂。片中那些棍子绕碗、寸掌拍水的练法都是

他想出来的，击打目标从大到小，越小越难练，很少有这种练棍方法。另外，刘家良的电影一般不会杀人，和关德兴演的黄飞鸿一样，以德服人。他当时让我演黄飞鸿，说明他拍功夫片已经有了方向，要把黄飞鸿的洪拳和南少林文化宣传出去。

问：在您主演的多部以少林和尚为主角的功夫片里，您对哪一部影片的感受最深，或者自己最满意？

刘：我个人觉得演和尚最好的是《五郎八卦棍》。傅声拍了不到一半就死了。以前我们当小演员一起拍过戏，但从来没有一起做主角。这个戏是我和傅声第一次一起主演。故事是说五郎救弟（六郎），但后来他交通意外去世，就变成“五郎救八妹”。他死后，我们停顿了好几个月。我感觉这个故事很悲凉，杨家将是很苦的，七子去六子还，也是个悲惨的戏，所以我拍到出家做和尚的戏，会想起傅声去世，就真的流泪了。

问：现在很多年轻观众对您的了解，是因为好莱坞导演昆汀的《杀死比尔》系列。片中您扮演的功夫大师白眉道人教女主角练五行拳的动人场面，至今让人记忆犹新。当时这位大导演是怎么找到您的？



刘：昆汀以前是商店租带子的，看了很多港片，他拍《杀死比尔》就让袁和平找到我。我从来没想过拍好莱坞的戏。当时他让一个外国制片找我，但昆汀我不认识。后来我问他为什么要找我，他说他喜欢我很扎实的身手。我说他喜欢的是20多年前的我，还是碰面后再定吧。后来在上海见面，他问我能不能打，我说能打。结果戏里的打都顺利完成。他问我多少岁，我说超过50。

问：在香港武侠电影史上，有成龙、元彪、洪金宝等师兄弟共同创业的“七小福”传奇，也有您与刘家良、刘家荣兄弟开创南少林功夫电影的佳话。那您怎么看待与刘家良几十年的创业经历？

刘：他是我恩师，也是我哥哥，对我一直关心，但那个年代的武术人都很传

统，不用嘴巴关心。不过，我知道他很疼我，只是表达方式不一样。

比如：《少林三十六房》有一场戏，我当主持，和几个坏蛋打。有一个演员打得不好，刘家良当替身，把一把红缨枪插到我手里，血流不止。他也没说什么，就说收工。拍《少林搭棚大师》，竹子插进我的手腕里，喷血，我进医院缝了几针，睡了一晚他才来，也不是问候，就说："没事吧，死没死啊？"

我跟他拍了那么多电影，他从来没有夸我。我打得再好，他也不会笑，不鼓掌。到了最后一部《醉马骝》，他过来拍了拍我肩膀，什么也没说，就是表扬我了，很酷。

从武术主题去创作故事

问：张彻导演是当时的武侠片大师。从武术角度看，他的电影重"侠"不重"武"，但在您和刘家良的电影中却十分强调对正宗南拳的表现，对吗？

刘：张彻虽然拍武侠片，但他是个文人，不懂武术，只注重残忍和气势。比如：他早期喜欢让男演员脱衣服，表现肌肉；刘家良不喜欢，因为有漂亮的身材未必能打。在众多功夫演员里面，有深厚武术修养的不多。陈观泰不错，他的师傅是香港"猴王"陈秀中，是大圣劈挂门宗师耿德海的徒弟。

问：作为一位武术出身的电影人，在创作功夫片时，您是否与普通电影人有所区别？比如在武打动作上您有没有某种特殊的经验或要求？

刘：我们经常是从一个武术主题去创作故事。比如：这个戏要表达一种兵器或拳法，就从这种拳法、兵器的特点和内涵去设计剧情。我们每一部电影都用动作带动故事，动作表现最重要，文戏是辅助，像《五郎八卦棍》中，长枪枪头被砍了后就变成棍，正好是和尚的兵器。

问：很多导演认为，一部好的动作片，要由文戏带动武戏，文戏是根本，武戏是辅助。但是，在您和刘家良的功夫片中，似乎做到了"文戏武唱"，动作始终处于剧情的主导地位，甚至直接用武打生成情节，推进剧情。为什么？

刘：我觉得动作可以表达喜怒哀乐，动作是一种语言，这就是很多外国人喜欢看刘家良电影的原因。比如：《洪熙官》中的洞房戏，两夫妻洞房还打什么架？但是，他把这个搞成一个自然的武功交流。新郎洪熙官想进洞房，就必须打开新娘的"二字钳羊马"。这是功夫与情节的完美结合，等一打开也不用说

什么,微笑,大家就知道后面的戏了。

问:“二字钳羊马”是咏春拳的代表性桩法,后来由您主演、刘家良导演的很多功夫片中都有表现,比如《螳螂》、《长辈》、《霹雳十杰》等,对吗?

刘:对,这是南拳的代表动作。很多人问我“二字钳羊马”是怎么发明出来的。刘家良说,有一个人骑羊放羊,夹着羊跑就练出来了。我也听一个老师傅讲,以前红船很多戏班,到处表演,红船很大,几艘船排在一起,一个女孩想上船卖东西,就用脚把旁边的船拉过来,天长日久就练成了。在刘家良的《南北少林》中,当时浙江武术队队员胡坚强就表现过这个功夫,在打斗中用横叉把两边的竹筏拉在一起。

问:您和刘家良坚持用电影表现正宗武术,但电影技术有其自身特点。通过镜头表现原汁原味的武术格斗,你们有什么特别的经验?

刘:这要看故事。如果这一招是绝招,你必须用慢镜头。比如:洪拳的鹤嘴打起来很快,观众没感觉,就要慢些;你一拳打过来,我怎么破这一招,可以慢镜头,但不要多,因为不是教材。

问:您从影 30 多年,拍过很多题材的影片,演过古装大侠,也演过时装高手,在角色的演绎与转换上是否有某种贯穿的创作理念?

刘:拍文戏,我就是演员;如果拍打戏,我完全是一个武术家,一招也不漏,用精神态度把它打好。前几个月我去印度拍戏,跟印度人打,那个导演问我敢不敢从 8 楼吊钢丝跳下来,跳到车上,还要爆破。我看全香港 50 几岁的人没几个敢做这个动作。我说我来做,结果这个印度导演傻了,问我为什么敢做,我说有信心,因为观众喜欢看我的脸,而不是替身。

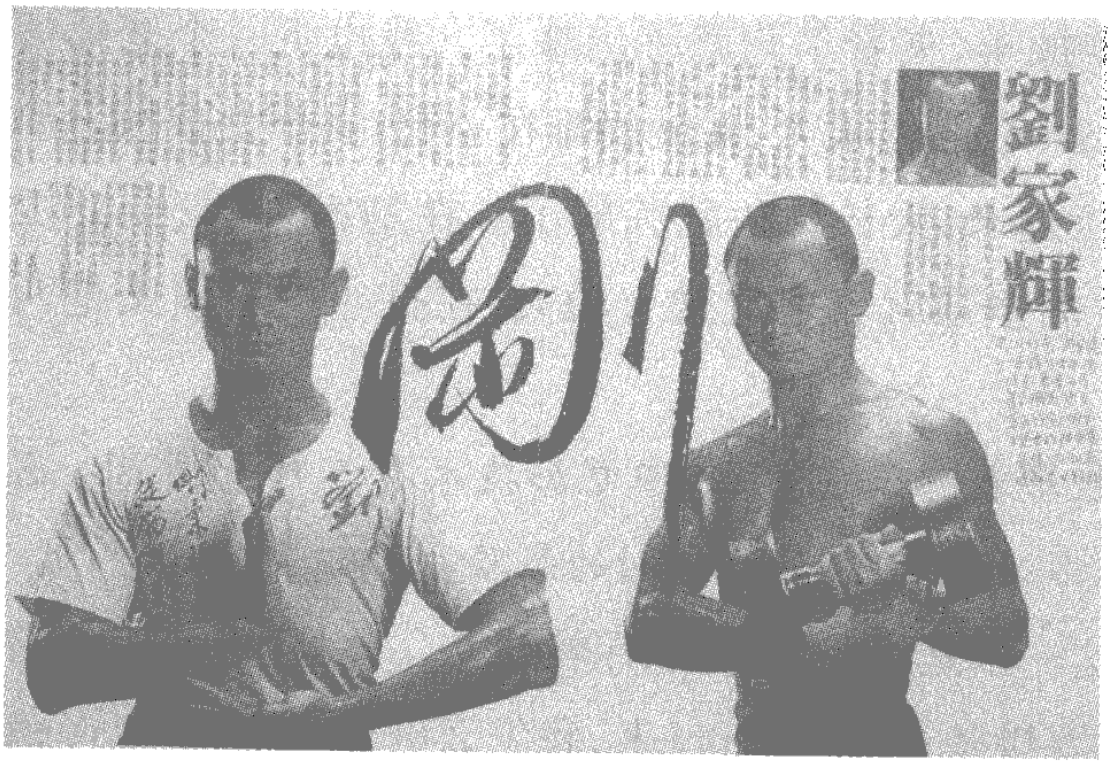
问:一般来说,您怎么判断一个动作的安全性?

刘:我判断危险与否是凭经验,不冲动。我看他们的安全措施好不好,如果有一点皮外伤无所谓。但是,做任何动作都不要犹豫,如果犹豫,那就伤得最重。

电影中的“南拳北腿”

问:香港功夫片在 20 世纪 70 年代末开始出现了北派武术。1976 年吴思远导演的《南拳北腿》是第一次在电影中表现北派腿法,此后北派风格的动作在香港功夫片中大行其道。请问您对电影里的“南拳北腿”怎么看?

刘：我自小学南派，没学过北派，只在拍电影过程中简单学过北派踢腿。学北派武术一定要年轻，南派马步最重要，你扎那么稳，踢腿是很难的。北派高低分得很清楚，很宽。其实，南拳走动很小，踢腿不过胸，过胸漂亮，但危险。就像黄飞鸿的穿心腿，最多是到胸部，打气门。师傅告诉我：手最近，为什么要用腿呢？



问：在香港电影圈，您是扮演少林和尚的不二人选。到了20世纪80年代初，李连杰主演的《少林寺》在香港公映，影片讲述北少林故事，表现现代竞技武术，您看后有什么印象？

刘：20世纪80年代看到内地《少林寺》，那时候李连杰来香港宣传，我们同一个电视台表演，我第一次看到武术队的打法，很漂亮，花样很多。他们标榜是少林武功。我从没去过少林寺，原来少林功夫是这样的，觉得很新鲜。

后来发现他们表演一套就几分钟，而香港传统武术一打就10分钟。他们的武术与传统武术不一样，但那时很多观众觉得很新鲜，我也很欣赏。

问：《少林寺》之后，内地掀起一股不小的武打片高潮，有很多以武术运动员参演为卖点的影片接连推出，您在香港看得多吗？

刘：当时很多武术队参与的功夫片乱七八糟，拍摄手法不好，没有理由地猛打，单纯表演武术。我看过好几个戏，它们把风气带坏了，到1986年就不流行了，所以李连杰后来拍的《少林小子》就不太好。

问：动作电影中的武术样式千变万化，有中国武术、泰国泰拳、西洋拳击、日本柔术等，而您的电影一直以传统武术为表现对象，除了个人爱好，这背后还有其他原因吗？

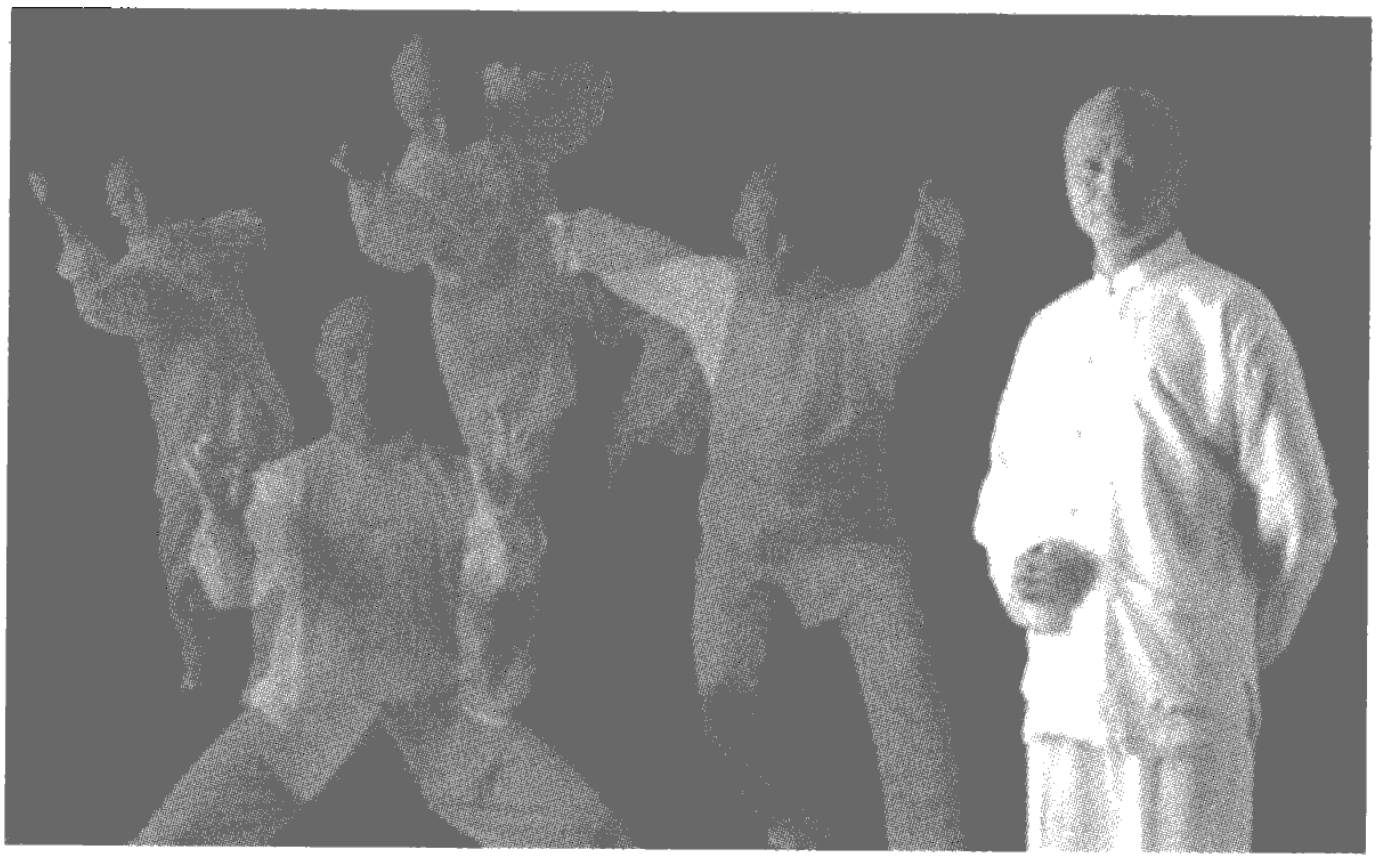
刘：在电影中，传统武术千变万化，怎么打都好

看，不像泰拳、西洋拳击招式固定。当然，中国武术也很“狠”，比如打穴道，一巴掌打后脑，不用用力，一拍就晕。《十八般武艺》中，小侯就打我的气门，破我的穴道。《十八般武艺》结尾的兄弟俩打斗成了兵器和武打的教材，两种兵器的优缺点、谁破谁，都是传统武术的魅力。

问：中国现在很多年轻人学武都有一定目的，比如做运动员，或当动作明星。结合几十年的武术和电影生涯，您怎么理解武术与人生的关系？

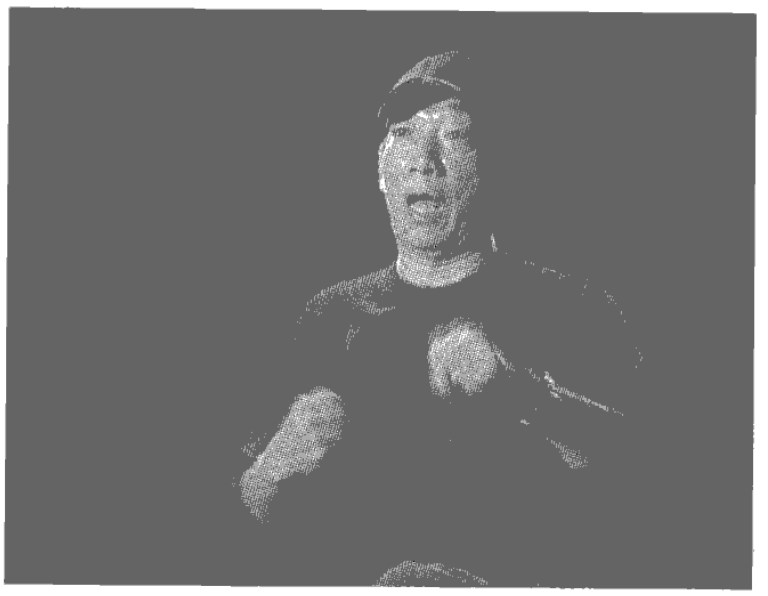
刘：我从小学武，没有概念去做明星，因为我生在香港，读的是英文学校，当时给英国人统治。我没有什么政治思想，我是中国人，会写汉字是应该的。我想多学一点中国的文化，便选择武术。武术就是文化，我不一定用武术来干活，我身为一个中国人，跑到哪个国家，我会汉字，还会中国功夫。

很多人说我 50 几岁了还保持身体。我说我总有一天会退休，但武功不退休，武功给我生命。我不是说我武功好，我是说这是中国人的文化，不能退休的。工作可以不干，人可以享福，功夫为什么要丢啊？这可是几千年的历史啊。



动作设计：情理之中　意料之外

——袁和平访谈



袁和平简介：

国际著名导演、动作导演。

生于广州，外号“大眼”。父亲袁小田是京剧世家传人、香港艺坛著名演员兼武术教练。袁和平自幼随父习武，10 多岁便担当临时演员及武师。

1970 年，他开始担任武术指导。1978 年，他执导、成龙主演的《蛇形刁手》与《醉拳》，开创了“功夫喜剧”新类型，扬名海外。

20 世纪 80 年代，他以《奇门遁甲》掀起“灵幻功夫片”潮流；以甄子丹为主演的《笑太极》、《直击证人》、《特警屠龙》等影片引领时装动作片潮流。

20 世纪 90 年代，他先后与徐克合作《黄飞鸿之男儿当自强》、《铁马骝》，与陈嘉上合作《精武英雄》，为杨紫琼打造《咏春》等多部功夫片，并受中国内地邀请担任大型电视连续剧《水浒传》动作导演。

20 世纪 90 年代末，他开始走向国际市场，从《卧虎藏龙》到《杀死比尔》，从《黑客帝国》到《功夫》，袁和平成为继李小龙、成龙之后，国际影坛上又一位功夫片大师。

《醉拳》掀起功夫喜剧潮流

问：作为当今中国武侠动作影坛的领军人物，您儿时的学艺生涯怎样？

袁:当时我父亲袁小田已经是香港动作电影的武术指导了,我从小跟他到片场拍电影、做武行。这样过了几年以后,我就到邵氏电影公司做副武术指导,后来慢慢又到外面做指导,做了好几年,到1978年左右就当导演了。

问:那个时代的武术指导时常是武术或京戏出身。您学过武术吗?这对您后来的功夫片拍摄有何帮助?

袁:我跟父亲学过武术。武术有很多门派,很难全学会,你知道一个原理以后,就会发现很多门派一通百通。如果我要拍某个武术门派的电影,我们先会去熟悉这一门派的资料,跟这个门派的人聊,了解怎么拍比较真实一点。

问:1978年的《蛇形刁手》是您导演的第一部电影,掀起香港功夫喜剧潮流的同时,也捧红了后来的大明星成龙。当时怎么会把喜剧元素纳入严肃的功夫题材当中?

袁:《蛇形刁手》是成龙的第一部喜剧功夫片。当初我跟吴思远一起研究,我觉得那个时候拍的很多动作片都有点儿血腥,有很多暴力镜头,我就跟吴思远研究,是不是改拍一部喜剧功夫片,一部老少都喜欢看的电影。于是,我们就改拍喜剧动作片,不用那么血腥暴力。

后来,我觉得用喜剧表达功夫还是一条很好的发展路线,所以就尝试创作,出来也很成功,那时候成龙的喜剧感也很不错。

问:拍完《蛇形刁手》,您接着拍了《醉拳》,奠定了成龙动作巨星的地位。当时您怎么会选择"醉拳"这一武术题材?

袁:当时就是因为《蛇形刁手》比较成功,比较卖钱,有片商请我们吃饭,发现我们一个同事喝醉了,就说要拍"醉拳"了。拍《醉拳》可能也很有喜剧感,很有噱头,我想醉拳是有啊,从那个时候就有了构想,是偶然机会得来的灵感。

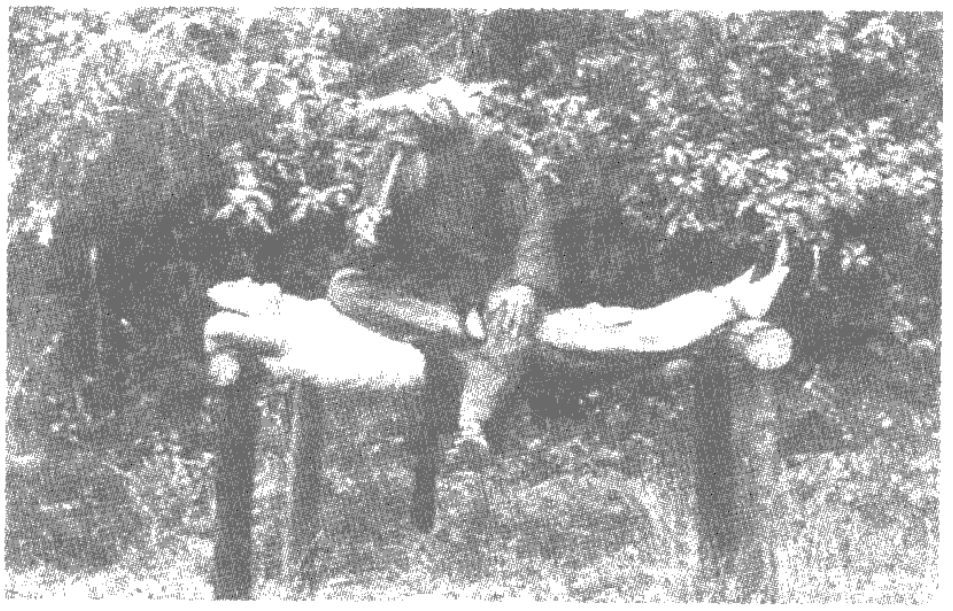
问:1978年,《醉拳》获得巨大成功,片中您父亲袁小田饰演乞丐师父,成龙饰演黄飞鸿,设计了很多插科打诨的动作桥段,也将师徒间的温情表现得质朴感人。这一特点似乎成为您后来拍的功夫片的某种共性?

袁:动作是一种国际语言,如果全靠对白,很多地方的观众就理解不了。我们全部是在动作语言方面设计,我们的经验在动作方面,关键是怎么把喜剧感放进去。虽然是喜剧,但我们也强调人与人之间的感情,要不然这个戏不会好看,所以我们就放进师徒关系和父子关系,拍出来就比较有趣味,有人性的感情了。

问:《醉拳》中,成龙饰演的黄飞鸿改变了关德兴饰演的严肃正统的黄飞鸿

形象，转为平民英雄，当时为什么这样设计？

袁：我把黄飞鸿设计得比较年轻，是少年黄飞鸿。如果年纪大一点，就需要有师父的风范，还要考虑到武德的存在。少年黄飞鸿则可能会比较调皮捣蛋。我们觉得可以表现通过这个过程把他训练成一个受人尊敬的师父，从不懂人们之间的感情慢慢变成一个受人尊重的英雄人物。



袁和平之父袁小田在《醉拳》中饰演黄飞鸿师傅（上）

问：《醉拳》片尾，成龙与对手决战，打出了“醉八仙”，但是最后转败为胜的一招却是他现场自创的“何仙姑”，也就是不拘一格的嬉斗。当初您为什么这么设计？

袁：很多影片都可以这样，喜剧有喜剧的拍法。我觉得什么电影都应该是在情理之中、意料之外。情理之中是有这个招式（醉八仙之“何仙姑”），可是他没有练；意料之外就是，他怎么用自己的智慧和以前学的东西创新，对付对方的功夫。我觉得这也是一种年轻人智慧的表现。我觉得情理之中、意料之外是发展电影的好路线。

《卧虎藏龙》：根据人物性格设计动作

问：20 世纪 80 年代初，您导演了甄子丹主演的《笑太极》。他是您发掘的又一位动作明星。这个过程您还记得吗？

袁：当时我妹妹跟甄子丹的妈妈是好朋友，甄子丹的妈妈从美国过来找我妹妹喝茶聊天，说她儿子想跟我拍电影。我妹妹问我可不可以，我说好，大家便见面喝茶。见过面我就说：“你学过什么武术，练一些给我看看。”我还问他会打什么拳、会耍什么刀啊棍啊。他练给我看，我觉得还可以，有武术根底。那时候他 19 岁多一点。我觉得还可以做，就说好。他就跟我了，我便试着捧他，就这样开始的。

问：20 世纪 90 年代，您导演、李连杰主演的《太极张三丰》是一部表现太极

拳的佳作，片中有很多新颖巧妙的动作桥段，比如李连杰练太极拳的水缸和黏在一起的树叶。这些全新的动作设计是怎么设计完成的？

袁：我本身对太极不太了解。我拍了很多门派的功夫，李连杰跟我说太极拳，我说要拍，因为动作电影从来没有拍过太极门派的功夫，所以我觉得要拍。开始我找了很多太极门派的师父和高手来研究，而且李连杰对太极本身也有一定的素养，所以大家研究以后，觉得可以拍。

我觉得电影是一种艺术，应该把动作在电影里的美感和力量表现出来，像太极吸树叶的场面，我就利用树叶的运动把太极的气流表达出来，整个画面有那种意境。所以，我就想水缸的设计，也要把太极柔中有刚的力量表现出来，因为大家都觉得太极拳好像没有力量，打起来慢慢的。

问：那个片段好像也看不出数字特效的痕迹，当时是怎么实现的？

袁：拍的时候很难，全部是土法炮制，几台大风鼓，从几个对角吹，把树叶卷起来，效果不好，再移动风鼓的位置，拍得比较辛苦。

问：李连杰主演的《精武英雄》、《太极张三丰》是功夫片经典，您分别作为动作导演、导演跟李连杰合作多年，有什么特别感受？

袁：和李连杰合作特别容易，因为他有很多自己的想法和经验，讲给我们听，我觉得不错。我和那么多动作演员合作过，李连杰真是一流，因为他懂的武术太多了，你讲什么他都懂，好像一个功夫字典。他是一个难得的人才。

《功夫之王》中指导李连杰动作

《功夫之王》武术指导

问：您与李安合作的《卧虎藏龙》影响巨大，国外媒体曾把杨紫琼与章子怡的房顶追逐打斗誉为“东方芭蕾舞”，当时怎么会有这种构思？毕竟这与您一贯的写实武打区别很大。

袁：当初我跟李安研究拍那个戏，李安真的是个好导演，他自己有一定的信

念和想法。他说拍轻功。我觉得如果打美国市场，外国人信不信轻功呢？我就问他。他很有信心叫我拍，我就很有信心地帮他拍了。

拍轻功，我就根据自己的构想拍：施展轻功不会像超人一样飞到天上永远不下来，无论怎么飞，都有个落点、起点、再落点。根据这种做法，加上李安的题材要求，我就设计成了。

问：《卧虎藏龙》有一场戏，杨紫琼和章子怡在院子里以各种兵器打斗，其中有一段杨紫琼抓起一个月牙铲，一怒之下扛起来，没几步又放下了。这个细节非常生动，您当时是怎么构思的？

袁：当时我也是根据人物性格来想的。我觉得两个会打的女人在一起打架，打到火很大的时候，什么东西都拿，连重武器也拿，但我一想凭女人的体力和力量不可能拿重武器，她不顾后果拿起来，可是不够力举起来，所以没打几下就放下了。我根据人物的力量、体形和性格来做。

《黑客帝国》：西方特技结合中国武术

问：您与好莱坞合作过《黑客帝国》、《霹雳娇娃》系列，影响巨大，特别是《黑客帝国》将中国武术与电脑技术巧妙结合，创造了全球票房神话，片中诸如腾空飞踢360度旋转这样的动作，是您原来的创意吗？

袁：其实我当时没兴趣去做，那时候我忙几部戏，美国那边打电话我都推了，再打过来，说请我到美国去开个会，然后跟他们见面。他们说想把中国武术跟美国科技融合在一起，可能有点儿新的东西，我也觉得是个新路线，可以合作尝试，结果就拍。拍的时候就有几个动作，用什么镜头360度旋转，全部是用特技拍的。我就帮他们设计动作，配合起来，这次合作是成功的。

问：您在美国拍片，担任动作导演工作，负责后期剪辑吗？

袁：在美国拍，我们负责现场拍摄和整个戏的设计，不管后期制作，因为整个拍摄过程、怎么剪接的方法我都已经教给他们了。我会先把整场动作套出来，用DV全部拍下来，他们就知道后期怎么剪接了。

问：《黑客帝国》是一部科幻片，片中大量动作场面天马行空，是对您一贯写实风格的突破吗？

袁：我觉得因为它讲的是未来，它是可信的，所以我设计动作的时候比较天

马行空，没有固定门派，像黄飞鸿的架势、李小龙的动作都设计出来了。因为这些都是以前的东西，而它是未来，这些它全部知道，所以我的设计没有一种绑着的感觉，可以自由发挥。

问：美国动作演员毕竟不像李连杰他们从小练习武术，在拍《黑客帝国》之前，需要训练这些演员吗？

袁：训练了4个月，从基本功练起。开始我看他们每个人打一拳都不像样，哎呀，头大了，这可怎么拍？所以，作为导演，我要求他们训练4个月，从基本功，如怎么扎马、压腿、踢腿、出拳开始训练。

问：在训练过程中有困难吗？

袁：其实很顺利。美国人生活跟我们不一样，受不了苦。后来他们能受苦，压腿开筋，痛得呱呱叫，都能忍，痛得不行，还要继续，我觉得比较难得。

我们每个星期训练5天，每天8个小时，礼拜六、礼拜天休息，后来他们要求礼拜六也练，礼拜天也要练。他们要求，无所谓，我们跟他们练。他们责任心强，怕自己不行，要练好一点。我觉得这是可取的。

问：您个人做导演时，比较倾向什么题材和演员特点？

袁：我喜欢拍有人与人之间感情的动作片，我觉得戏一定要有戏味，有感情，有人的存在价值，那种朋友之间的感情、父子情我都要加一点进去，从这种东西来发挥动作。演员的话，其实很多比较红的演员都不喜欢拍动作片，怕辛苦。我个人喜欢运动型的演员，比较容易上手。

问：您的动作班底被誉为“袁家班”，这个班底大概有多少人？在具体完成一部电影的动作时，怎么分工？

袁：差不多十二三人吧。分工我们有很多种，有一批是打给演员看的，有一批是帮我一起设计动作的，还有一批负责威亚和调动，大概是分3批人。

根据演员特长设计动作

问：《夜宴》有一场戏是章子怡和吴彦祖翩翩起舞的打斗，画面优美，气氛浪漫，这也与您以往强调真实感的动作特点不一样吧？

袁：对，我故意这样拍的，因为我觉得冯小刚这部戏艺术性比较强。我觉得他们两个以前一起学武功、学跳舞、学《越人歌》，那我就把歌舞加进武道中去，

产生一种浪漫的感觉，使动作飘逸、浪漫，两人好像在比武，其实是在斗舞蹈。

问：很多业内人士评价您最能发挥演员的动作特长，是这样吗？

袁：我会根据演员本身会的东西设计，如果我们设计出来的动作他不顺手，他就自己设计，自己做给我看，我觉得 OK，就这样拍。整个控制权还是在我这儿。如果他自己发挥比较好，我就让他自己发挥。我们尽量做到演员能表达出他的动作特色。

电影《功夫小子闯情关》指导现场

问：与您合作过的导演很多，比如您曾和李安拍《卧虎藏龙》、和陈嘉上拍《精武英雄》、和沃卓斯基拍《黑客帝国》、和于仁泰拍《霍元甲》等。您在设计动作时，会和导演发生分歧吗？

袁：最佳的状态应该是先了解导演要什么，因为导演始终是灵魂，他控制整部戏的风格。我们根据导演的构想，配合动作。如果他没有想法，我们就给他

一个想法,他讲 OK,我们就这样去做。

问:您拍过的动作片,很多武打动作错落有致、节奏明快,这在拍摄和剪辑的技术上有什么原理吗?

袁:它一定有原理在,比如用慢格,就是强调动作的美感,当然不是什么戏都慢格拍。打的时候我可以用正常格,不过通常我们都用 20 格。在美国全部用正常格,他们不要求拨快一点格数。作为我个人来讲,我觉得太慢就不好看了,就没有力量感了,所以我就拨一点格子。

问:您拍一些慢动作场面,一般用多少格?

袁:很多,差不多有 500 格,有时候是特技,或者后期做。

问:拍摄一些高难度动作,比如飞人跳楼,一般用几台机器拍?

袁:通常是一台,顶多两台,如果比较困难,就两台机器,不能超过 3 台。我从来没超过 3 台机器,以一台为主。

喜欢拍有感情的动作片

问:前几年,有一部泰国动作片《拳霸》,动作惊险真实,轰动一时,后来又出了一批同类电影,您怎么看?

袁:我觉得动作要创新。这部电影的动作比较新,在电影上很少看到那么凌厉的打法,飞起来用肘打,拍出来的力量感很强,也有一定美感,我觉得它是成功的。其实,电影就是这样,是一个大同世界,大家也都有自己的风格。

问:您早期学北派武术和京戏,是否影响了您后来大开大合的动作理念?

袁:其实没有啦,我南北都有。但是,各门各派的功夫都有它们的特色,南方拳比较注重马步,起脚不会太高,可能是以前在船上打,摇动比较多,所以他们注重马步比较稳的感觉,这跟北方注重灵活躲闪、飞脚高踢的风格是有区别的。

问:中国武术里有很多象形拳,比如鹰爪、虎拳,您认为这些武术带有善恶正邪吗?

袁:没有。每种武术都有它的长处,没有什么善恶,武术没有这种分界。正邪都是在电影上表达出来的,你做坏事就恶,做好事就善,这种判断是不同电影塑造人物的方式。

问:动作导演与武术指导、动作指导的区别是什么?

袁：我觉得这是一个称呼，叫什么都可以。如果做动作导演，完成导演的工作，可以叫动作导演，比如怎么设计打、怎么用镜头及整个现场的控制；如果是武术指导，导演要求怎么打，你就打几下，就是动作指导的范围。

问：要成为动作导演或武术指导，有什么特殊要求吗？

袁：动作导演要拍过很多戏，指导过很多戏，对每场戏的镜头和人物性格都了解，根据整个气氛和情绪设计这场戏。我觉得这样才可以做动作导演。

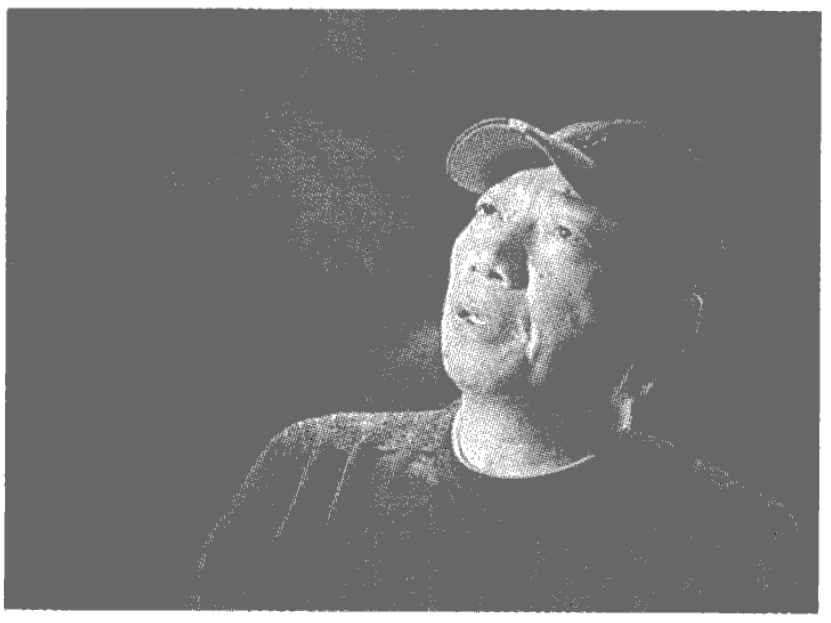
动作指导就不是那样，他光听导演指挥，导演说怎么做就怎么做，三拳就三拳，四拳就四拳，导演要打上去，你打上去就可以。

问：您有几十年的动作导演、武术指导的经验，接到一个剧本后，您最先从什么角度去构思动作？创作步骤是什么？

袁：关键是找依据。我们要先看这场戏的场景，比如是树林、大厅还是船上，都不一样。如果没有场景，我们就构思一个场景。我要跟导演研究，根据导演的意思创作；如果导演没有意见，我就自己发挥，全部创作出来，跟导演讲，他说 OK，我就做了。我比较幸运，跟每个导演合作，每个导演都很负责任，很容易跟我沟通，也很喜欢跟我沟通。

问：您踏入武侠功夫电影界已有半个世纪，担当导演也有 30 多年，从第一部影片《蛇形刁手》，到正在拍摄的巨制《苏乞儿》，在电影题材和动作风格上，都有哪些发展阶段呢？

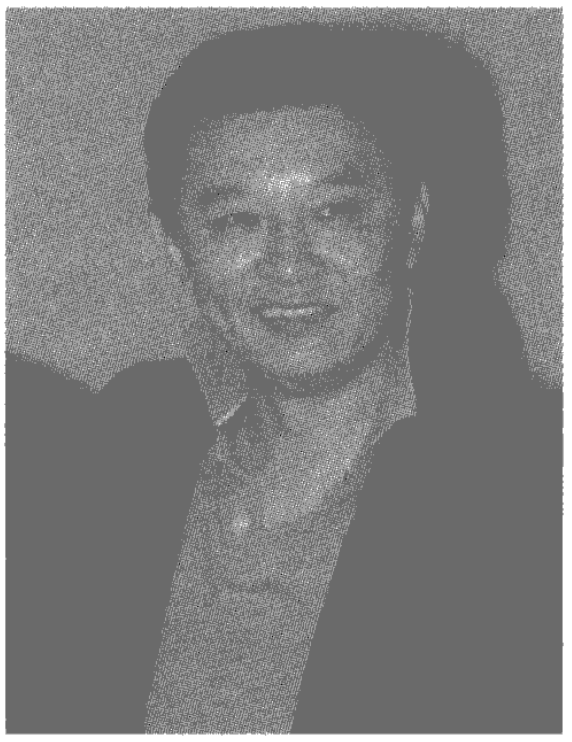
袁：我大概分 3 个阶段：第一阶段比较硬桥硬马讲功夫，加点喜剧，像《醉拳》、《蛇形刁手》那个年代；第二阶段就是有点儿模仿中国茅山法术，像《奇门遁甲》；再后来就是时装阶段，也是硬桥硬马地打；跟着就是古装，到现在民初，一直这样循环地拍。其实现在拍戏越来越融在一起了，什么片都可以拍，不一定有个风格了。



动作大师袁和平

诗意武功的缔造者

——程小东访谈



程小东简介：

国际著名导演、动作导演。

1953年生于香港，曾在香港东方戏剧学校学习京剧，曾学习北派武术7年。17岁任龙虎武师；20岁任武术指导；1983首次导演《生死决》，一举成名。

1980年以来，他为徐克的《笑傲江湖》、《新龙门客栈》，吴宇森的《英雄本色Ⅱ》，刘镇伟的《大话西游》，杜琪峰的《东方三侠》，周星驰的《少林足球》，张艺谋的《英雄》、《十面埋伏》、《满城尽带黄金甲》，陈可辛的《投名状》等著名影片担任动作导演，并独立导演了《古今大战秦俑情》、《倩女幽魂》、《东方不败》、《冒险王》、《赤裸特工》、《江山美人》等影片。截至2008年，3次荣获香港电影金像奖最佳动作设计奖，两次荣获台湾电影金马奖最佳动作设计奖。

难忘第一次做武术指导

问：您的父亲程刚是香港邵氏公司武侠片大导演，拍过《十二女英豪》、《神刀》等。您最初的武侠电影启蒙是否源于此？

程：我爸爸开始是编剧，后来才是导演。我几岁时就住在邵氏片场的宿舍，从小就看邵氏武侠片，比如张彻导演的《独臂刀》、胡金铨导演的《大醉侠》。我七八岁就进入东方戏剧学校（香港）学京剧，学了7年。毕业后，在香港没什么

出路，最后只能拍电影、当武行，于是我就一步一步这样上来。

问：我们访问成龙、洪金宝、元彪时，他们提到中国（香港）戏剧学校。虽然学校名称不同，但你们应该算是一个时代的京剧出身，是不是？

程：同一代。唐迪是我们（包括徐忠信、火星）的师傅，他也是一个票友，后来自己开了一个东方戏剧学校。我们和“七小福”是同一个年代的。

问：当时学的京剧唱念做打，对后来武侠电影的武打设计有帮助吗？

程：那时候学的跟后来拍戏用的有分别，因为京剧的武打比较舞台化。所以我们后来学了很多武术，北派、南派都学，这些对电影创作的作用很大。

问：您还记得自己第一次做武术指导的感受吗？

程：第一次做武术指导，是去泰国拍摄。一拍我就套招，摄影师跑到我后面，问：“武术指导，机器放哪里？”我想都没想过机器放哪里，我也不懂机器放哪里。他在这边问机器放哪里，我就装听不见，到那边套招。他又跑到那边问我：“指导，机器怎么摆？”我真的不懂，我又转到另一边去。后来我看他走过来，我就跑到很远的另外一个地方套招，就不管他。后来摄影师就知道我根本不懂。所以，自从那以后，我就知道这个世界没法骗人的，做武术指导要懂得机器。

问：当了多年武行、武术指导，您后来怎么正式走上武侠电影导演之路？

程：我那时在电视台已经很出名，大家都在抢我。他们觉得我拍的动作特好，就找我去拍了一部《名剑》。我当武术指导，出来的效果很好，所以嘉禾公司马上签我，让我做独立导演，于是就有了我的第一部电影《生死决》。我一点压力都没有，大家都觉得我很有创意。

问：1982 年您导演的《生死决》是一部天马行空的武侠片，武打动作凌厉飘逸，相对于当时刘家良、袁和平的功夫片，在镜头、剪辑和节奏方面显得简洁明快，像刘松仁的出场打斗，竟然一帧一个镜头。怎么会有这种设计？

程：对，电影有很多方式去拍。我记得那个年代拍的镜头都比较长，我就尝试用很短的镜头。其实，拍片不管长短，都有一个节奏，我们要用心理节奏把它拍出来。如果你需要这个节奏快，用长镜头拍，拍了很长一段，肯定快不了，那就需要加快剪辑节奏，就需要多角度去拍。

问：如果要强调武打场面的激烈，您在剪辑方面有什么特殊经验？

程：要尝试多角度，抓观众的心理。我有时候就是要观众来不及看，只是把

这个感觉拍出来,那如果来不及看你要怎么对付呢?每个镜头你不能平面地拍,因为平面观众最容易看透。

每次用不同的角度或是用很高的角度拍,突然变成很低的角度,给出很大的对照,那观众来不及看,他们的感觉就是很快,因为我们在剪辑上都是先入为主的。我们知道怎么去做,但是就观众而言,感觉是跟不上我们的。

问:《生死决》片尾决战,刘松仁和徐少强在岩石上,飞到空中,踩着自己的剑继续往上飞,这是一种夸张的武打设计。请问电影里的武打设计是否需要有力学依据?

程:有。我以前的电影不是很成熟,就是我想到什么就拍什么。那时我也想过用剑直接踩一踩,力学依据不够,理由也不够,但当年这样做反而显得我有一种风格,大家都夸我创新。当然,我现在感觉那是很初步的,有很多不足,但那个年代观众要求不高,就是看个过瘾,看飞来飞去。

中国武术有很多表达方式

问:20 世纪 90 年代初,您和徐克的武侠片《新龙门客栈》在香港和内地创下票房和口碑的奇迹。影片最后的沙漠大战被誉为经典,林青霞、梁家辉、张曼玉 3 人身负重伤,大反派甄子丹越打越勇,让结局成为悬念。请问这场打斗的创意过程是怎样的?

程:每一部电影我们在动作上一定要有特别的东西,在创意上一定要给观众满意的收场。拍《新龙门客栈》,我去敦煌只有 7 天,每天都在想怎么把尾巴收掉,要有个令人满意的动作,总不能很简单地一剑把甄子丹杀掉。所以,到最后两天,我想干脆把甄子丹的脚削掉,但是临时哪来的道具和假脚?后来我们就到菜市场买牛骨、猪骨拼起来,再用棉花蘸点血粘在上面,然后用特别角度拍摄、剪辑,给观众的感觉只是一瞬间。

问:影片中那个矮个子屠夫,在开始并不出众,您却让他在最后突然刺杀大反派。这种大胆的创意是来自应急选择,还是对人物的挖掘?

程:当然我们不能乱想,要有根据。尤其在外国拍电影,永远都是有头有尾的。我们不能突然冒出一段来,什么都没有连上。所以我得研究戏里几个人物的武功和特点,然后把创意放进去。

问：香港电影的拍摄经验一直为内地甚至国外同行借鉴，比如经常可以根据现场环境找到花小钱办大事的方法。那么，单纯从艺术质量上看，这种有点像投机取巧的工作方式会不会影响影片质量？

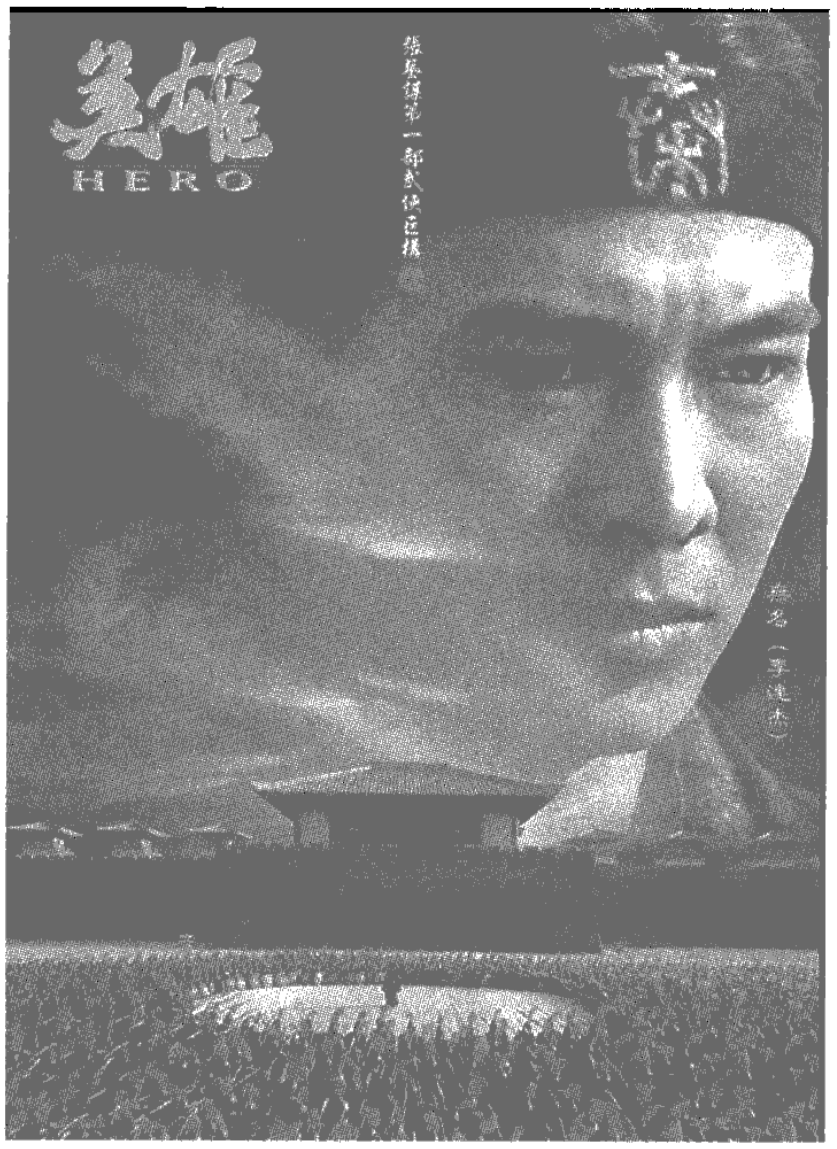
程：有点投机取巧的意思，其实是一种艺术。我在《倩女幽魂》里很多东西都是投机的。《新龙门客栈》中，从斜坡下来，甄子丹一个人跟 3 个人打，其实也是投机。当时，甄子丹手上没有那把剑，因为那时道具组还没到。后来我们就拿一根木棍，再拿包装香烟的银色锡纸把它包起来，让他拿这条木棍打，但是画面上看不出来。

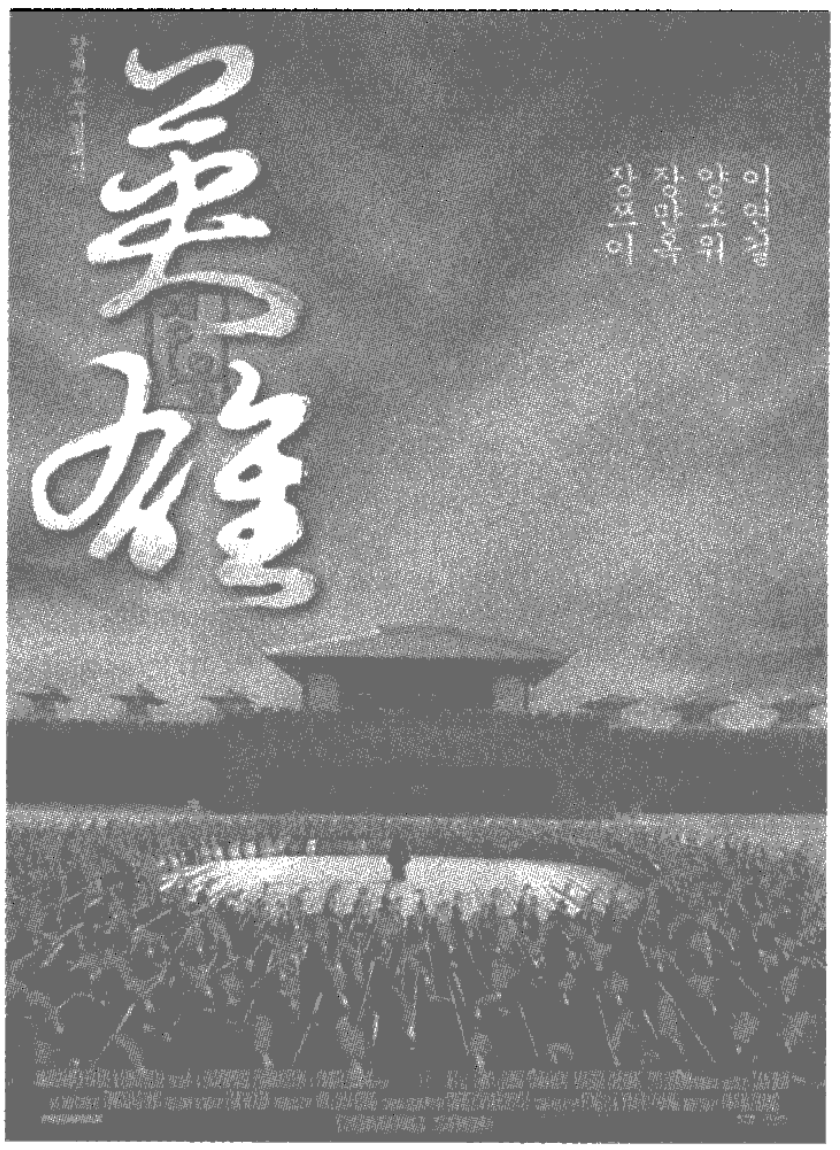
程小东在片场

问：《东方不败》是武侠片经典，李连杰在片中打的“独孤九剑”被很多金庸迷誉为接近原著的精彩设计。面对小说中天马行空的武功描写，您是怎么设计具体动作的？

程：1991 年前后的特技演员没这么先进，“独孤九剑”在第一集许冠杰的《笑傲江湖》中还没拍出来，第二集是李连杰的。那天晚上就要拍了，怎么办？我一直都在想，什么叫“独孤九剑”？后来我就想，干脆我就“倒拍”，就是我拿那个剑，在手上转两转，把它扔掉，然后倒过来放，剑就回来了，于是就成了“人剑合一”。

问：中国武术门派繁多，技术形态各异。动作设计作为创作活动，面对庞大的中国武术系统，在选材和加工上有什么原则或经验？比如您设计的武打偏重北方武术的大开大合以及舞蹈化动作。





程:中国武术可以用很多方式表达,比如袁和平,他的方式就比较有实战的感觉。我就比较喜欢有诗意、有美感的,多点想象空间的,用另外一个方式去表达武术。比如《十面埋伏》,我的表达方式改变了,跟《英雄》不一样,《英雄》的故事是在想象中,不能拍得太实,要有诗意。《满城尽带黄金甲》又不一样,因为是宫廷戏,比较实在,我们就要打得实在些。

其实,每一次拍电影我们都去想一点新的处理方式,去尝试把新的东西放进去。电影就是这样,很好玩。你可以想点不一样的东西放进去,你要创新,在我个人来讲,要超越我自己,那才好玩。

问:很多女性都被您拍成武功高手,比如《东方不败》中的林青霞,《东方三侠》中的梅艳芳、张曼玉。对于女性打斗设计,您有什么特殊经验?

程:我不知道为什么他们一直都觉得我能把女孩子拍好。拍的多了我可能就习惯了,其实不止女的,我拍周杰伦的《大灌篮》,最近还拍吴尊的《剑蝶》,都把他们拍得很帅、很有型。当然,可能因为我以前是学戏剧的,对女孩子身段各方面比较熟悉,所以对镜头的处理比较有感觉。

问:现实中,许多演员不会武术,要把他们变成银幕上的武术高手,您有什么特殊的经验吗?

程：每一个演员都有他的特点，比如说他的强项是戏好，但是他的动作未必很好。于是，我们会慢慢带他进入动作世界。开始他可能会害怕、紧张，我们就先让他放松，从浅入深慢慢教他，看他能接受多少，一开始不要给他难度，先给他一点信心，一步一步加点难度。如果搞了半天出来效果不好，就马上改掉，改成简单的给他看，这都是经验。

动作导演要有自己的风格

问：武术指导、动作导演是自20世纪20年代武侠片《火烧红莲寺》诞生以来，中国武术与中国电影的结晶，是中国电影人独创的电影职位。作为当今动作导演的领军人物，您怎么理解武术指导与动作导演的概念？

程：二者比较，武术指导层次比较低一点，动作导演高一点，其实里面也有区别。武术指导一般没有能力做动作导演，导演说你给我这里来3下，从这里打到那里，他就从那里套3下招数，这就是武术指导。摄影师由导演安排，不关他的事。武术指导未必能设计一场连文带武的戏，他没有顾及文戏方面，他可能今天只是来客串，赚几百块就回去了，根本不知道你的戏在说什么。

问：动作导演呢？

程小东在北京电影学院做演讲

程：动作导演就是说，你要在一场戏里跟他们拍完才可以，比如说今天分组，那你就要进组把它拍完，所有的你都要拍完，然后把它剪辑完，再拿到导演手上给他看整段戏。像拍《满城尽带黄金甲》，都是我们把整段戏拍完，把它剪接好再给张艺谋看。这个就叫动作导演，因为你可以全程控制下来。

现在美国请我做指导，我说字幕上一定要打“动作导演”，或者“第二组导演”，就不能是“武术指导”。

问：作为影片《投名状》的动作导演，您独立完成了很多人物众多、关系复杂的大型动作场面，那您是怎么处理其中的文戏的？

程小东在北京电影学院做演讲

程:我们首先要分层次设计。比如:三兄弟头一次攻打敌军的一场战争,第一次金城武带兵冲出去;第二次刘德华带马出去;第三次李连杰带队出去,破坏敌军大炮队;第四次他们兄弟会合;最后要把他们的感情交代出来。

每一段落都要有一个层次,一波比一波强,要把它首先设计好,因为有这么大场面,有这么多人,你要事先开会跟大家说好,还要很准确地说出你的经验,比如拍摄多少天、需要多少钱。

问:根据您的经验,从武术指导提升为动作导演,需要什么条件?

程:做动作导演,能做到我们这个级别,最少要导演过5部电影,因为做过导演,就懂得这个戏怎么处理。好比现在我和袁和平、元奎,我们都导演了超过5部电影。

问:在您看来,作为一名成功的武术指导、动作导演,除了会武术、懂镜头,还需要有怎样的创作观念?

程:如果要在电影界有一席之地的话,一定要有风格特点。我们现在做创意设计,最重要的是个人风格。不管你今天拍广告还是写文章,都要有风格,人家才会欣赏你。如果想赚大钱,一定要有自己的想法,有自己独特的东西。可能会错,但错过几次就找对路了。学人家就永远是人家的影子。

问:观众评价您的动作风格是天马行空、飞来飞去,您怎么看?

程:我比较注重电影的画面,比如我们拍摄,不管你拿照相机还是摄影机,永远是一个四方的框框。如果一直在这个框框底下,那上面的空间都没有用;

如果想让上面的空间多点动感，就可以让角色从上面或角落上下来，这样才会使得整个画面都动起来。

我拍《满城尽带黄金甲》时就在想，不能永远在画面下部，上部都空着，所以我就拍一些上面的人，沿着绳子掉下来。整个画面都在动，整个画面都满满的。比如那场在重庆武隆拍的，很多杀手从悬崖上飞下来，表现他们的轻功。《十面埋伏》中，我创作了很多从竹子上滑下来的动作。

问：这种观念最初是从哪儿来的？

程：我记得曾经去纽约看舞台剧，他们的歌剧有很多层次，突然从台底下冒出个人，突然有人在上面的角上打开窗户，突然中间有个人飞出来，或者这儿有人在划船，把一个死死的空间创作成一个无限的空间。它启发了我，就是说有很多东西没有不可能，我们可以把不可能变成可能。

内地应设立最佳武术指导奖

问：我们接触过很多动作导演，大家有一个共识，就是武术指导和动作导演有失传危机。您觉得呢？

程：说老实话，到现在我们应该退下来，应该让新一批上来，但是后面的接班人还没有完全准备好，所以我们还在这里，还在这个位子上。

问：香港金像奖、台湾金马奖都有最佳动作设计奖，内地金鸡、百花等电影节是否需要增设这一奖项呢？

程：是啊，内地是武术和武侠电影发源地，却连个奖都没有。我们一直代表国家去国外发扬动作电影，外国这么欣赏我们的武术，居然中国内地没有奖。这么小的

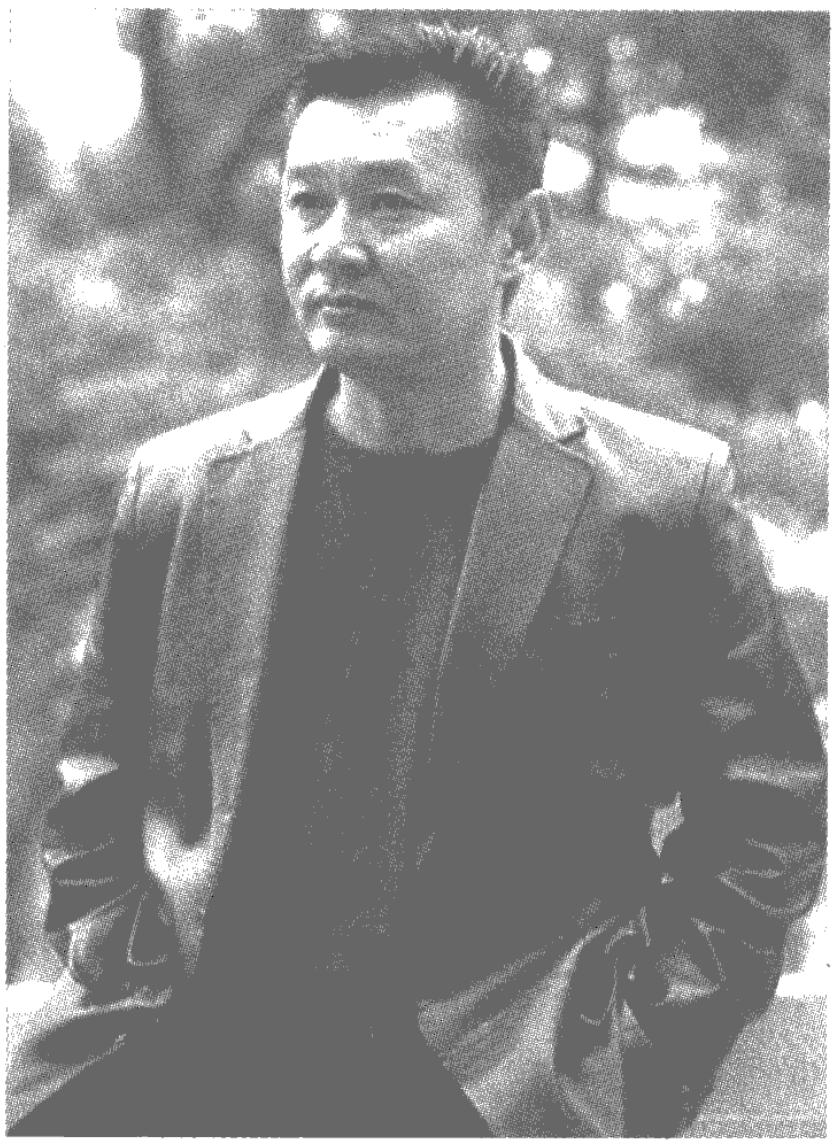
香港、台湾都有这个奖,就是我们内地没有。

问:历经30多年的武侠动作电影创作,您怎么理解中国武侠、武术的含义?

程:我们没有很好的文学修养。我只是把我的经验说出来,所做的东西的出发点都是好的,给观众一个很积极的信息,对我们的国家也有好的交代。虽然我只是个动作导演,拍的东西看起来打打杀杀,但是我们没有血腥暴力,没有那种很残忍和变态的东西,我觉得动作有美的一面。

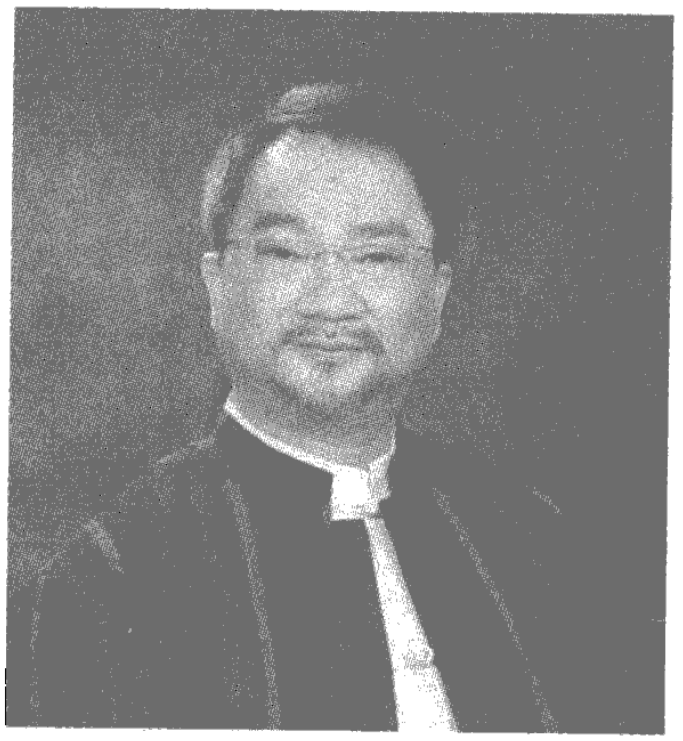
问:作为2008年奥运会开幕式的空中表演总设计,您与张艺谋导演再度合作。回顾你们20年前的合作,有什么特殊感受?

程:1988年,我在上海看《红高粱》,就看见巩俐很漂亮,很有气质,就特别跑到国内找巩俐,因为张艺谋那时候也常常带着他的电影到香港放映。当时我一看张艺谋蛮像个兵马俑,知道他是西安人,也知道他演过戏,巩俐也是我一直要找的演员,和他俩一谈就谈好了。后来他们两个做演员,我做导演,拍摄《古今大战秦俑情》。到了2001年,是《英雄》、《十面埋伏》、《满城尽带黄金甲》。2008年张艺谋再找我做奥运,刚好是20周年,我跟他合作5次了。



香港电视史上第一个武术指导

——徐小明访谈



徐小明简介：

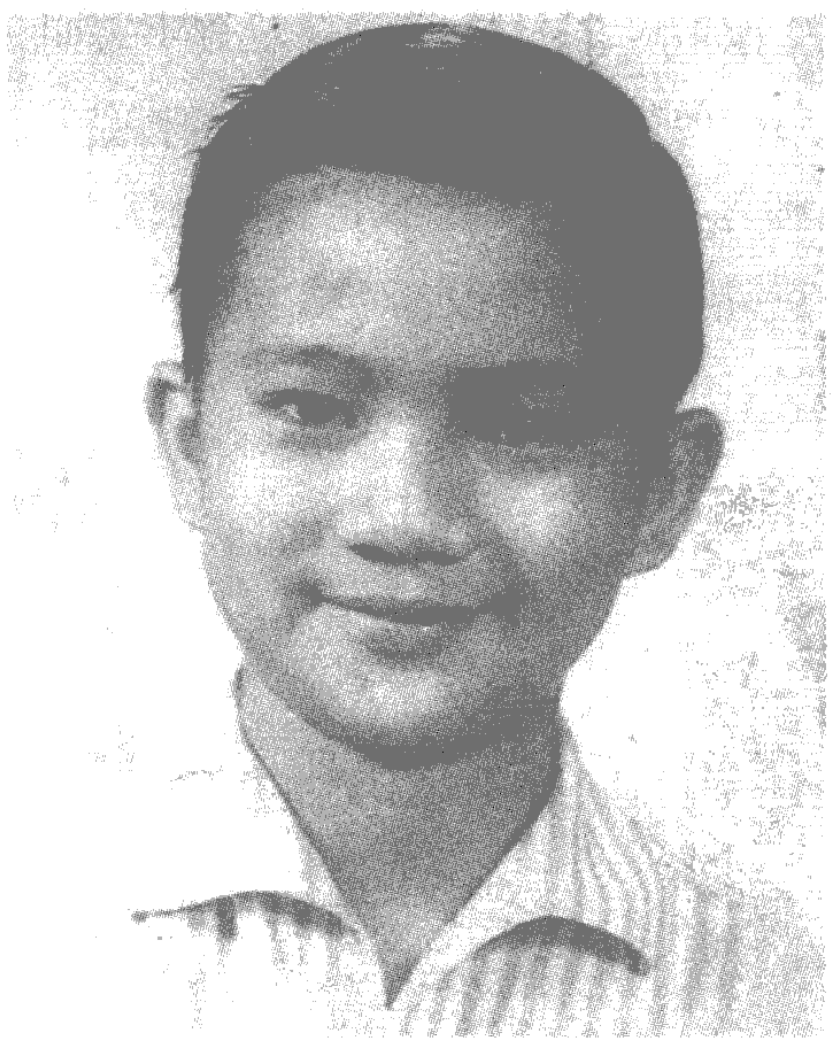
国际著名武术指导、导演、监制。

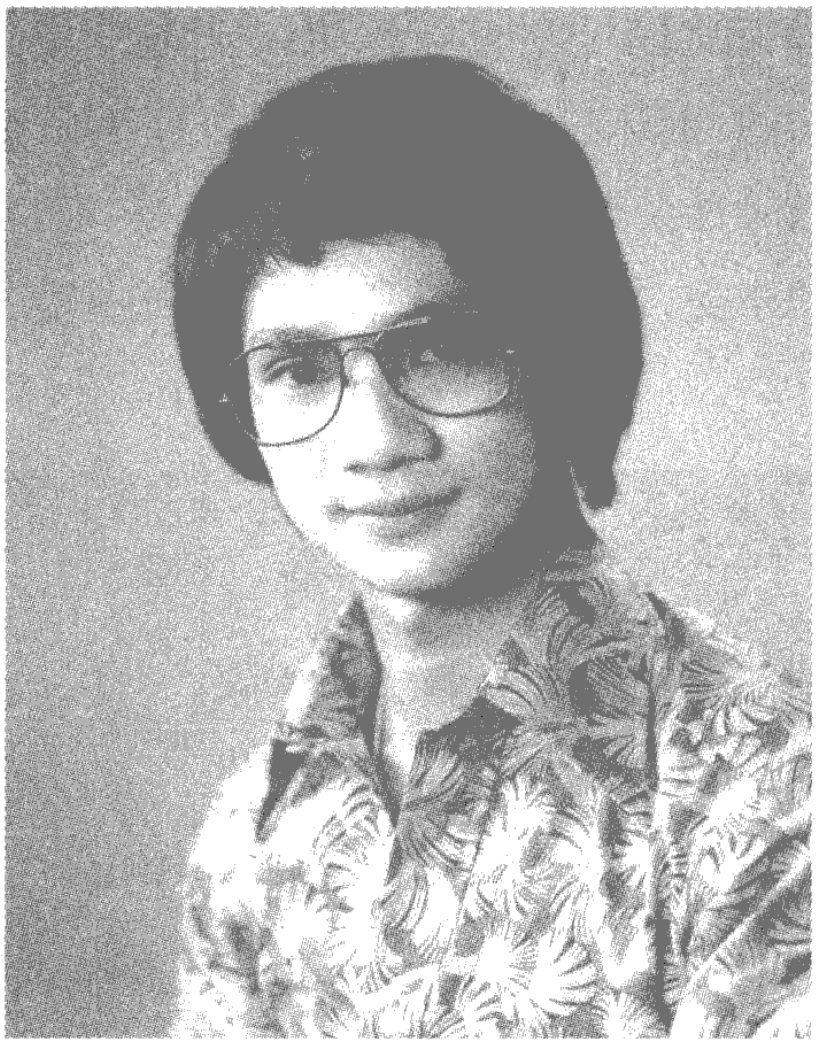
祖籍广东，1953 年生于香港。5 岁步入电影圈，出演了数十部影片。后加入香港丽的电视台，成为当红小生。他执导的电视剧《霍元甲》、《陈真》、《霍东阁》、《再向虎山行》被誉为 20 世纪 80 年代武侠剧的开路先锋。他导演的功夫电影《夺标》、《木棉袈裟》、《海市蜃楼》等也曾享誉全国。他监制的电影《东邪西毒》、《阮玲玉》、《双子神偷》、《墨攻》、《犀照》、《夺标》等也是电影节的获奖常客。

自幼习武的徐小明集武打明星、武术指导、导演、监制甚至歌星于一身，被香港影坛称为“全能艺人”。

少年习武学戏

问：根据资料看，您 1953 年生于香港，父母均是粤剧演员，您 5 岁就开始当童星，出演过几十部电影，后来从武行干到导演，似乎与程小东、袁和平他们的成长有类似之处？





少年徐小明

徐:我父母本来是广东粤剧演员,我从小就在戏班长大,每逢看到舞台上的开打、翻跟头,心里就特高兴、很激动。我从5岁开始学粤剧,练唱功,学身段,还有地毯功。我很荣幸得到一位叫王茗楼的老师的培养,他本来也是京戏武生,跟他学了以后,我的基本功就练得比较扎实了。

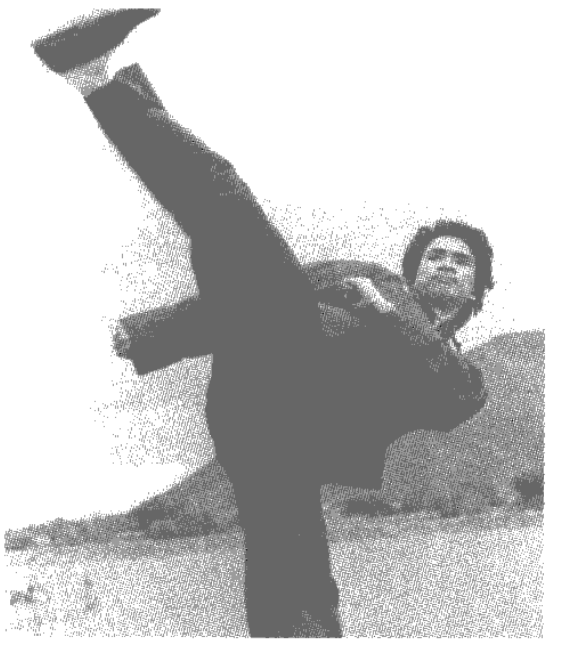
问:那您什么时候开始学武术的?当初学武的原因是什么?

徐:我五六岁开始学广东粤剧,那些基本功和武术的基本功大体一样。八九岁的时候我忽然对武术非常感兴趣,就求我的父亲,说想拜师学武。我的母亲不希望我学武术,怕我打架。我很感谢我的父亲,他鼓励我,帮我找了一个老师,八九岁就开始正式练武术。没想到的是后来进入影视圈,武术带给我很多机会,从武师到演员、武术指导、导演,很幸运地将我的兴趣和事业结合在了一起。

问:以成龙、洪金宝、元彪为代表的"七小福"出身于占元师傅的中国(香港)戏剧学校,您也从小在剧团长大,从学戏开始,逐渐走入影视圈。您当时学艺的情形还记得吗?

徐:当时学武术和学戏曲一样,老师边骂边打,我们就站着,连走都不敢走。每天我们的脚、小腿、手上都有挨打的印,哪一天没有的话,才是怪事。跟成龙、洪金宝、程小东都一样,小孩子根本不懂得好好练功,也不知将来会有什么好的前途。你要小孩子吃苦头他肯定不肯,可是不吃苦头又怎么练得好呢?那时

候，我们5点钟起床练功，老师比我们更早，他4点多就起来了，还看着手表叫："快！起床！起床！起床！"以前都是很穷的，他带着这帮孩子去表演来赚钱。当时社会整个经济情况不是太好，所以老师也担忧，不要说满足我们物质方面的享受，当时根本没那个条件，光是养我们一帮人吃白米饭都不容易。



徐小明练武照

问：早期香港武侠功夫片的创作主力主要来自舞台戏剧武生。您出生在一个粤剧演员家庭，对那个时期的武侠电影有什么印象？

徐：20世纪五六十年代是香港武侠片的中兴时期，有个导演叫胡鹏，很有开拓精神，早期的《黄飞鸿》几乎都是他的作品。从动作设计上说，以前的香港武侠电影，舞台化倾向严重，脱不开Opera（京剧）表演的套路，一开打就是虚假的武打场面。胡鹏导演不再拘泥于传统的舞台表演方式，第一次将中国民间武打动作搬上银幕，当时主要是刘家良的父亲刘湛，还有咏春拳师梁永亨几个指导，"真功夫"的感觉给人以强烈震撼。

问：20世纪六七十年代，香港传统戏剧衰落，武侠电影兴起，香港众多戏曲家族陆续进入影视圈，如梁小龙家族、袁和平家族，而您也是其中之一。进入武打影视圈之后，您感觉舞台武打与现实武术最大的区别是什么？

徐：是两种不同的艺术。舞台上面的训练是舞台的武功，不是打斗的功夫，而是一种表演艺术，透过身体的锻炼艺术化地表现出来。真正的武术就不一样了，它必须有攻防，要想怎么打倒对手。舞台讲究保护对手不受伤害，武术则反过来，要尽快把对手打倒。现实中，你一定是想几下就把对手打倒，要能做到这样，平时就要下很多工夫。

问：香港是个商业社会，您学艺满师踏入社会之后，是否也有过一段难熬的

日子？后来又怎么重返影视圈的？

徐：那个时候工作的情况不太好，白天我到工厂里熨衣服，当工人；晚上我就在夜总会表演中国传统的耍狮子、翻跟头等，赚一点钱。十七八岁的时候，一个很偶然的电视剧节目需要一个叛逆性比较强、面貌对于观众而言不太熟悉可是又懂得演戏的人，我刚好满足了这个要求，就很偶然地拍了那个电视剧。后来我就被大家从遗忘中想了起来，原来这就是当年的小童星徐小明。于是，在1973 年 3 月，我非常幸运地重返电视台。

电视剧《虎踞龙盘》剧照

当时我是丽的电视三大小生之一，所有武打风格的电视剧，或者演一种脾气比较暴躁、比较忠烈的人物，基本都是我包办的。

全情投入的“家国情怀”

问：20 世纪 70 年代，丽的与无线电视台在电视剧制作上竞争激烈。在这种背景下，1976 年您导演了两部电视剧《天蚕变》和《变色龙》，被誉为“丽的双变”，收到了很好的收视效果。对吗？

徐：其实，我从小就很喜爱中国武术，自 1973 年转到电视圈发展，到后来一

个偶然的机会，公司希望拍武打片，我荣幸地成为电视史上第一个武术指导。

由于我们的电视剧特别是武打片对无线电视台有一定压力，竞争几年后，对手终于出很高的价钱把我们公司负责武打片的两位重要人员挖过去了，一位是已经去世的监制萧生先生，一位就是现在非常有名的武术指导兼导演程小东先生。公司突然间没有了舵手，后来就想起来，希望我能把这个工作接过去。后来我也同意了，就跟我们当时的总监讲，我拍武打片也可以，可是我希望题材由我来定，风格也由我来掌握。后来我就把我最爱拍的一个题材拿出来，就是大家很熟悉的那个《霍元甲》。

徐小明在《霍元甲》中扮演独臂老人

徐小明导演《霍元甲》

当时大家听了就有点皱眉，感觉这个题材拍过电影也拍过电视剧，都垮了，观众反响不好。当时我就跟他们讲，我感觉过去的失败就是没有把霍元甲真正的精神拍出来。霍元甲也是我最佩服的一个武林前辈，我希望把他所有的故事拍出来，最重要的是他的内涵我要拍出来，把民族精神贯穿在里头。

后来这个片子在香港放映时非常轰动，也到东南亚很多地方播出，新加坡、马来西亚所有华人地区的人看后都非常感动，感觉这个电视剧振奋中国人的志气。后来，人们还邀请我们所有演员包括我在内，巡回登台。我们看到当地的华侨、观众对《霍元甲》和《陈真》这个系列的电视剧确实很疯狂。

问：20世纪80年代，《霍元甲》表现的爱国主义精神改变了一代中国人的集体记忆。您当年只有26岁，是该片的监制、编剧、导演以及剧中独臂老人的扮演者，而且演唱了主题歌《万里长城永不倒》。这样全情投入地创作，是出于怎样的情怀？

徐：当时我真的是全情投入，是想表达一种长期以来的家国情怀和民族意识。电视剧中，我们透过事件和人物之间的矛盾，表现霍元甲的爱国行为。大家说，爱家就是等于爱国。但是，在具体设计这个人物时，我们不能说教，就在其中制造矛盾。

霍元甲没有一个好的家庭意识又怎么会爱国呢？但是，我们要给他创造出一种家和国的矛盾，透过这些事，才能显示霍元甲的内在精神。他的选择会代表一种家国价值观的选择。

其中有一场戏，霍元甲父亲死了，大哥到北京去找他，问他父亲死了怎么不回去尽孝，还留在北京发扬精武会，就骂他，最后两个兄弟打起来，大哥要执行家法。表面看，父亲病死了不回去，那是对家的不孝，可是他觉得要是回去纠缠在传统教条方面，会影响他在北京为国家武术事业的付出，所以他坚持留下。这种精神最后也感染了大哥，霍元甲用一种大的爱国精神折服了大哥的传统观念，这就代表着从家的观念转到国的观念，前进了一步。

手无三声，棍无两响

问：20世纪70年代以来，香港武侠功夫片的动作风格开始分流，根据武术指导和题材类型等的不同，出现了各具特色的武打样式。您能谈谈当时的情况吗？

徐：香港电影圈或者电视圈，武打方面分为不同的风格流派。飞来飞去用威亚，比较夸张动作的浪漫，夸张武侠小说的能人所不能的画面的是程小东。洪金宝，用我们广东话说就是“硬吃”，就是用一些很用力的打斗方法，不借助任何技巧，要求武师硬顶。成龙动作的现代感、节奏感开创了一种流派。

我的电影大部分是我自己当武术指导，因为我本身是练武出身，在武术技巧和实战技巧方面比较擅长，所有我套的招数，都是在武术和现实中能用的。在设计上，我会把舞台、电影里的技巧糅合在真实武功里面。比如《霍元甲》中的打斗就是电视圈里首创的一种风格，它的节奏不拖拉。这其实就是中国武术讲的“手无三声，棍无两响”。

问：“手无三声，棍无两响”是武术谚语，并非电影动作设计的依据，您怎么处理现实武术和电影武术的关系？

徐：这个问题可以分 3 方面讲：首先是讲练习的功夫，就是把力气练大，把速度练快，把腾空动作练高，把起响动作打响；其次是舞台表演的功夫，就是把自己的难度提升，套路打出来的难度都比对方强；最后是讲究实际使用的武功对抗，就是我们现在流行的散打。

“手无三声，棍无两响。”现在拍电影，“啪啪啪”，打很多招才中一招，希望把那个空间拉长一点，给观众很刺激的欣赏。“棍无两响”就是说，用兵器的话，绝不会“咣咣咣”，撩头扫腿，打那么多的动作。真正用武器的人都讲究用最短的时间把对方打倒，他们讲究在很小的空间里，向对方喊声“打”，兵器就到了。兵器不会碰两下，所以说，拿兵器打没有两个声音的。

当我有能力去控制设计的时候，我就把武术的概念摆在我的武侠电影里面。所以，《霍元甲》中除了一些让观众觉得刺激的动作之外，我们的节奏跟传统的也不一样。

问：在您看来，武术实战的节奏与电影打斗的节奏完全是两个概念，前者追求“打倒”，后者追求“好看”，而《霍元甲》却将二者结合起来。那么，您所说的传统电影的打斗节奏是什么？

徐：以前的好多电影，打斗节奏很平均，像那个四拍三拍一样，一二三四，五六七八，二二三四，都是这种节奏。真正的武术实战绝对不会是这个节奏，它肯定是打乱的，因为这个节奏不是由你控制。你出拳慢，对方反应快，逼得你要快，所以武术方面的攻防很难体现在电影画面上。真正打的时候，可能是，“哒哒哒”，那个节奏就乱了，但是有实实在在的自由搏击的真实感觉。当时的《霍元甲》，特别是《陈真》，我们把那个节奏发挥得淋漓尽致。

为中国内地培养第一批武行

问:20世纪80年代初,电影《木棉袈裟》是您首次来到内地的内蒙拍摄。您还在内地挑选了多位优秀武术运动员出演,和同期的《少林寺》、《武当》等影片一样,不但风靡全国,也捧红了于荣光、徐向东等动作明星。第一次回内地拍戏,您有什么特殊感受?

徐:拍《木棉袈裟》,在路途上花的时间挺多。我希望把影片的背景变得广一点,所以我们走到福州拍少林寺的内景,跑到河南去拍少林寺的外景,还到内蒙拍马戏。

有一场场面很大的套马戏,是航拍的。冬天零下20度,马匹从四面八方调过来,这边一百,那边两百。牧民不懂得什么叫电影,他们不懂得听号令,还没开机,摄影师还没上飞机,马匹就跑了,喊都喊不住。

当时牧民跟我说,交配完了的一些母马已经怀孕了,顶多给我跑两趟,跑第三趟就危险了,所以这场戏非常紧张。拍完戏我就发现,我的整个手都被风吹伤了,整块皮肤都变成了黑色的。

问:其中有一场徐向东和于荣光的马上对打戏,很精彩。当时拍起来有什么难度?

徐:就是于荣光跟徐向东两个人套马的戏,在马上翻腾,上上下下的。以前看文字上有好多,可是具体把它拍出来非常困难。这场戏是1982年拍的,1982年以前我相信大家在银幕上从没有看过马上的这种打斗设计。

问:当时内地开放不久,没有自己的武行和武术指导,这在《少林寺》的拍摄中最为明显,武打设计都是运动员和教练员做的。从资料看,您是为内地培养了第一批武行和武术指导的香港电影人。对吗?

徐:应该是这样的。当时,我到内地拍《木棉袈裟》、《海市蜃楼》,除了从香港带了林迪安、曹荣等几个助手之外,主要的武行就是在内地培训的。比如于荣光,他本身是舞台训练出来的,武术方面的节奏和架势一开始没有满足武术指导跟导演的要求,所以那时为于荣光补课非常艰苦。我把《木棉袈裟》中他的武打戏压到最后,前面的时间我当他的私人老师。

通常早班七八点就开工,我每天早晨五六点就帮于荣光练功,训练他武术

方面的不足。所以，他在电影里的动作是预先套招给他，练完以后再拍的。

功夫电影后继无人

问：资料显示，您学过很多门派武术。您是中国螳螂拳的第九代嫡传弟子？

徐：是的。其实我的基本功是北方长拳，螳螂拳是我花费很多时间去钻研的。后来由于我对武术的爱好，也是武术指导工作的要求，我就跟很多老师和同门相互交换学习，了解各种门派的特色，学了很多其他门派的武术。

问：说起中国功夫，大家都会想起李小龙。您作为中国传统武术的修习者，回头怎么看待李小龙当时“中西合璧”的武术和电影？

徐：从我的传统武术出身来说，我相信全世界每一个有武术的国家都没有中国武术这么多的门派和风格，而且中国武术还有很多宗教哲学在里面，这是其他武术少有的。

其实，这正是李小龙创新中国武术、在世界上取得成就的原因。很多人说李小龙的截拳道违背了中国传统武术，我感觉不要戴这个有色眼镜去看，不能说截拳道只是西洋拳加腿踢，不是那么简单，它有自己的哲学理念和文化内涵。

在李小龙的电影里，武打风格都是由内在表现出来的，截拳道最重要的是快、准、狠，这其实是武术的三个要素，把这个浓缩在一起，表现在电影打斗中就非同一般，变成一种简单、直接、有效的动作风格。

问：在很多访问中，您常提到家国观念和民族精神，这在早期李小龙的《精武门》等影片中有所表现，在香港后来的武侠功夫电影中也有传承，比如徐克的《黄飞鸿》系列、陈嘉上的《精武英雄》等。这种观念的核心价值在哪里？

徐：20 世纪 70 年代，李小龙在国际弘扬中国人的民族精神之后，香港的武侠动作电影一直保持了这一主题，并且与大众娱乐文化结合起来，既保留了传统文化的韵味，也体现了电影的商业价值。像后来徐克的《黄飞鸿》，确实让香港的银幕英雄进入一个新的境界。

那么，我认为武侠影视艺术的迷人之处，除了动作场面上的精彩，更多的是背后的内涵，那就是中国人为人处世的原则和武学文化的奥秘。这种精神超乎一般人情，有着浓厚的东方色彩和神秘幻想，有打动人心的深刻力量。

问：在很多媒体前，您不止一次地说过“功夫电影后继无人”，为什么？

徐:这是个很明显的问题。目前香港还是成龙、洪金宝那些老一辈的人,再加上甄子丹、李连杰等,他们都在演艺圈发展好久了,新人暂时还没有接上。我觉得并不是没有人才,而是没有人去挖掘。

以前明星行不行,导演说了算,比如洪金宝那么胖,老板担心这怎么能当男一号呢,但是导演说行就行;成龙也是一样,罗维导演敢用他做男一号,包括袁和平拍《醉拳》找成龙做主角。但现在,无论内地还是香港,老板只相信大明星,有成龙、梁朝伟才投钱。这样市场就起了很大的变化,钱流向很高档的演员,制作费也给他们拿走一大把,新人很难有机会出头。

这些年来,我一直在培养动作片的新人,比如和杜琪峰的银河公司合作也是希望通过电影推出一些新人,比如《跟踪》的导演游乃海,还有正在拍摄的《夺标》就起用了 15 名国内的武术冠军。

问:2004 年,您创办了骄阳电影公司。您对自己的未来是否有更新的期待?

徐:我感觉到我的巅峰还会一波接一波,有机会再当导演的话,我很有信心超越过去的水平。只不过我现在的工作岗位不一样了,我把精力主要摆在我的集团事业中。以前当导演专注拍一部电影,现在我同时掌握了整个集团的发展,同时拍 10 部、20 部电影。以前我两年拍一部《海市蜃楼》,现在我一年可以拍很多《墨攻》、《犀照》、《双子神偷》等大的电影。从满足感来讲的话,我是从另外的角度来享受。

以前我可能自己给自己机会,或者求人家给一个机会,现在我感觉自己的责任更大,我希望把更多的机会给现在更多的年轻人。

魔术杂技：动作设计的艺术原型

——江道海访谈

江道海简介：

香港著名动作导演。

1956年生于香港，杂技出身，被誉为“亚洲第一特技武指”。

从事电影的武术指导、动作导演工作20余年，他担任导演和动作导演的影片有50多部。代表作有《夺标》、《双子神偷》、《天下无贼》、《整蛊专家》、《旺角卡门》、《刺客新传之杀人者唐斩》、《神龙赌圣之旗开得胜》、《暴雨骄阳》、《赌神》、《师兄撞鬼》、《忠义群英》、《错体追击组合》等。

其中，影片《双子神偷》获得香港电影金像奖最佳动作设计奖提名。《暴雨骄阳》、《天下无贼》分别获得两届台湾电影金马奖最佳动作设计奖提名。

祖父江宽余与江氏杂技团

问：根据资料看，您之前好像是杂技出身，这与一般京剧和武术出身的武术指导不同，对吗？

江：因为我家族就是演杂技的，我也演杂技，从小跟那个于占元的“七小福”认识。后来他们出来拍电影，很自然就叫我去“玩票”了。然后，慢慢地我也很喜欢，因为我很早也玩那种“8毫米”。

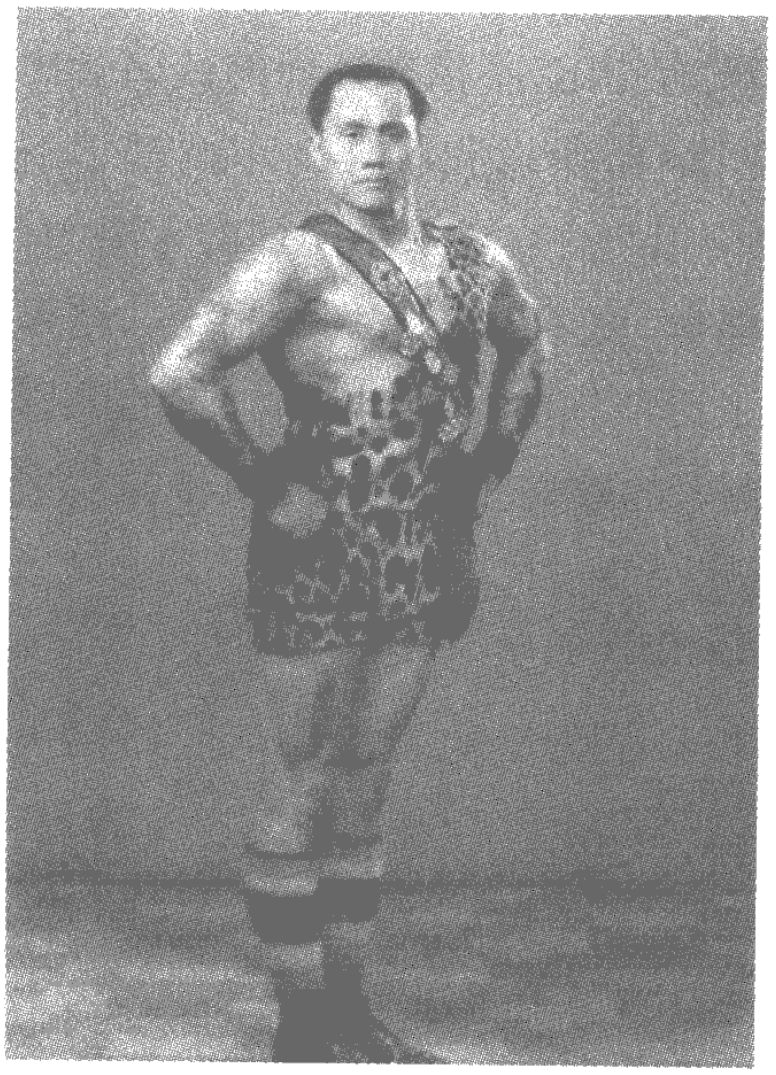
问：在香港动作电影界，像刘家良、程小东、洪金宝等都是在师父或父亲的

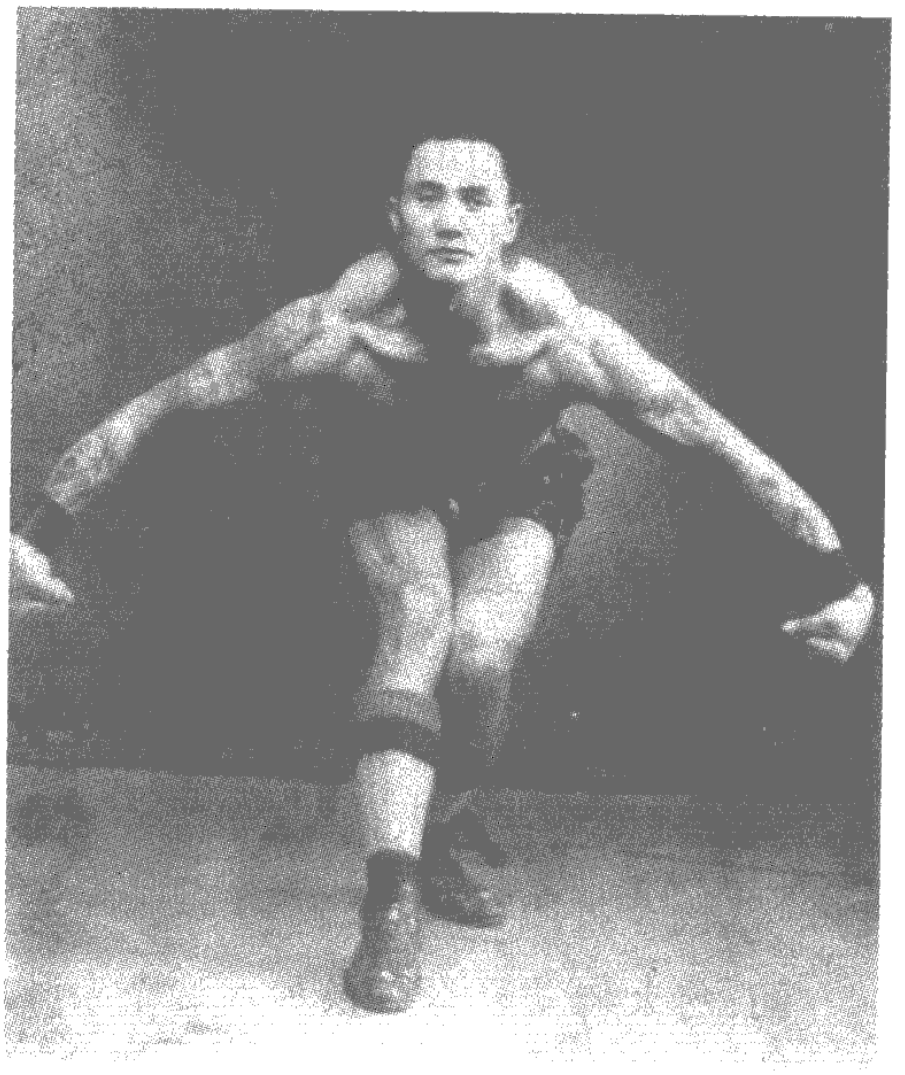
引荐下进入武侠电影圈的，而且他们都是武术或京剧出身，那您作为杂技家族出身，是怎么走上武术指导这条路的？

江：娱乐圈里大部分人都是有一点关系才会进入这个圈的。恰恰我祖父也是对武术比较熟的人，我自己小的时候也喜欢，就各式各样地玩，也没有专注哪一方面。不像徐小明先生他对中国传统武术特别有研究，我就是什么东西都玩一玩，恰恰这样对拍电影很有帮助，所以后来就没有走导演的路，而是走了武术指导的路。

问：您的祖父叫什么名字？看资料，他民国时候生活在江苏一带。

江：江宽余。对，南京有些地方的资料里应该有他的记载。





江道海祖父江宽余

问：他是做什么工作的？

江：我不知道，我小时候就知道他是个大力士。

问：您见过他没有？

江：见过，他教了我很多东西。

问：他教了您什么？

江：从做人到练功都有。因为我小的时候他带我，我父母不在香港，我便和爷爷接触得多些，结果他就一直给我灌输这些思想。他经常给我一块钱，放我

手里，叫我拿着，说“我给你一块钱”，然后他一手就抢过去了。他就告诉我：“我留钱财给你，人家拿得走啊，你学会了功夫，人家才拿不走啊。”

问：这是很好的教育方式啊，对您很有帮助吧？

江：对啊，所以慢慢地我就习惯了，认为原来你拥有的内在的东西才是永远属于你的。我养成一种习惯，当我走进一个电梯里面，可能里面有4个人，我就会一一衡量：这个人我有比他优胜的地方吗？我有比他强的地方吗？有他不懂而我懂的事吗？当我走出电梯，到了餐厅里面时，我看到这里有12个人，那我也会衡量这12个人，看看有什么我能做到而他们做不到的。

问：您小时候在杂技团学习和表演的是什么？对以后的电影拍摄有何帮助？

江：在舞台上我学得也很杂，什么东西都没有指定，不像教外面的徒弟会比较严格，因为我是家里的人，我爱怎么样就怎么样，所以我就什么东西都学一点，但也可以说没有什么专的。但是，这又恰恰很符合自己那个团体的需要，有时候高空缺个人我也得上，地上缺个人我也能做，魔术差一点我也能变。结果偏偏这样培养了我很多元化的基础，所以到了后期拍电影的时候，当年的电影没有现在这么多的电脑特技，我就把很多舞台上的效果和技术搬到我拍的戏里去施展，大家觉得跟一般的电影不一样，这也就是我占优势的地方。

问：当时你们有个杂技团，您还记得杂技团的名字吗？

江：记得，“江氏杂技团”。本来名字更长些。我小的时候那个团体更大点，就叫“江氏杂技魔术歌舞团”。那个年代就是那样。后来我们缩小了规模，变成“江氏杂技团”了。

问：您大概是什么时候加入这个杂技团的？请简单回顾一下这一段历史。

江：我是1956年出生的，那应该就是20世纪60年代的时候吧。到了20世纪七八十年代就改称“江氏杂技团”了。从我祖父到我妈妈，然后到我的几个姐姐，最后才到我们。那个时候，江氏杂技团这个名字在东南亚有一定名气。我们可以说是这个杂技团的第三代第五批人。几乎就是从1930年在上海成立这个团以后，一直到差不多1980年末，我才完全放弃演出，投入电影拍摄。

魔术杂技：动作设计的第三种来源

问：从动作设计角度来说，武侠电影最早是从武术和京剧走过来的，而从杂

技魔术界进入武侠动作电影圈的代表人物似乎少一些，对吗？

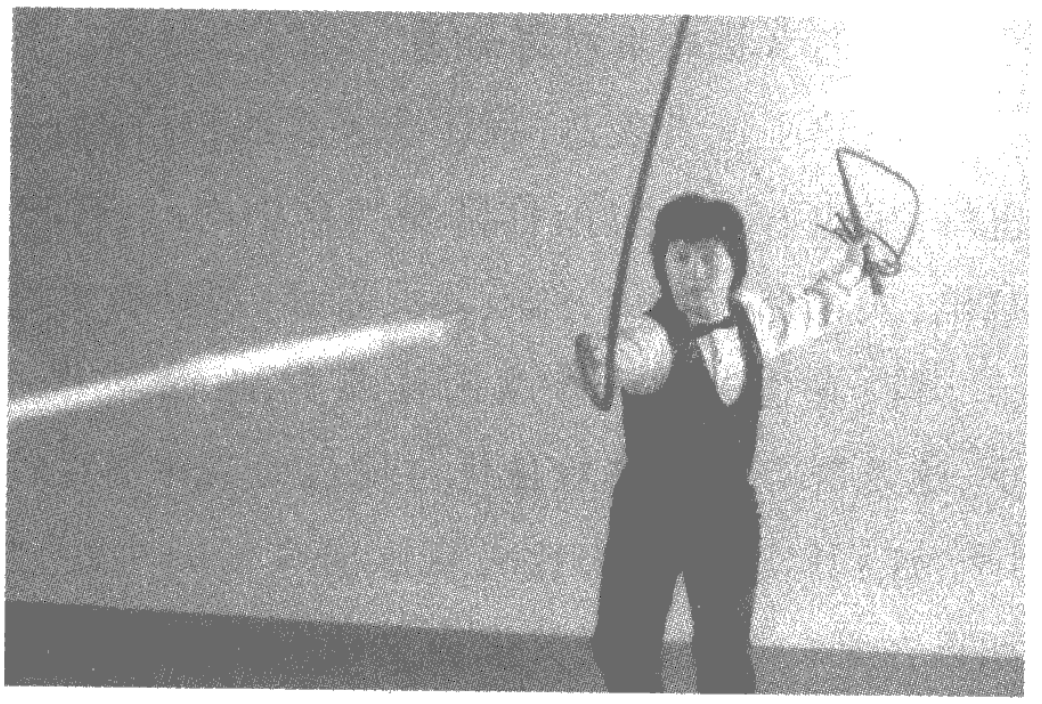
江：其实有很多，就是在国外，过去的男演员也有很多都是从马戏班出来的，那个巴斯特·基顿，他就是杂技团出来的，所以你看他的身手是不一样的。

问：其实武侠功夫电影的形态一般有三大来源，京剧和武术是大家公认的，而杂技魔术作为第三种动作来源，似乎有些被人遗忘，对吗？

江：对。杂技的起源在香港也有几个，过去我刚踏进电影圈的时候，有一个叫“师傅仔”的，在香港，也是一个武行、武术指导，他其实也是从马戏团出来的。他跟我祖父、父母认识，他那个时候就是从马戏团到香港，后来马戏团解散了，他就加入电影圈。因为能翻能跳，他慢慢也就变成武行了。后来我入行没多久，他就淡出了。

问：像您讲到的这些前辈，包括您祖父江宽余，在电影史上有些类似于“七小福”的师傅于占元，把一门传统技艺传授给徒弟，徒弟们又根据时代发展，将这门技艺与电影艺术结合，成为改写动作电影史的一派，对吗？

江：我小的时候就和于占元师傅他们参加演出嘛，跟元秋、元华、元彪他们小时候就认识，后来大家出来，开始也没有拍戏，从京剧院到了游乐场演出，就像现在你在游乐园看的那些演出一样。后来游乐场式微了，我们就去夜总会。当时所谓的夜总会不是我们现在的夜总会，是一个可以吃饭、跳舞的层次很高的娱乐场所。在夜总会里有多元化的演出，有民族舞、杂技、魔术，而且那时候香港招待海外各地的很多游客。后来，因为那个行业本身在社会上有所改变，他们开始被人从夜总会里找去拍电影，做一些替身动作。后来他们慢慢变成武术指导，然后引领了香港武术电影的潮流。



出身杂技世家的江道海表演鞭打烟灰

就是从洪金宝开始，成龙等一个一个出来，慢慢地把自己的东西用在电影里面。我出来时我懂得那些东西，跟他们基础是一样的，都离不开腰腿，但是在

展示方面是带有不同的背景和文化的。

问：那您认为自己的动作设计特点或者风格是什么？

江：我的东西就比较着重于舞台，舞台的效果多一点，也牵涉到一些小动作的东西。因为我把魔术的机关、把杂技的难度融合在一起，所以人们看我拍的动作，可能会觉得有一些古怪的东西在里面。这就是我不一样的路。因为基本功是一样的，走的路不一样，所以我们日后拍武打片也好、动作片也好，我们统称动作片，就会有一点分别。我拍的《赌神》、《天下无贼》那种神偷之类的电影里面需要很多这种小巧的东西，这样的电影恰恰比较适合我去做。

问：在王晶的《赌神》系列片中，包括周星驰的《赌圣》，听说很多赌术的难度动作是您做的替身？

江：其实很多人技术比我高，但是恰恰我又懂拍的技术，又懂拍摄方法，我就把很多东西用镜头去表达。其实，真的要是把老千手法拍出来，你就会觉得很简单，而且不好看。

问：怎么把赌术拍得好看？

江：除了正常表达，我还要去想比较特别的表达。因为在舞台上，无论你走也好，坐也好，站也好，你都要与众不同。慢慢地用在电影里面，就好比一个人拿枪，人家都正着拿，你就要反着拿，观众看了就有新鲜感。

问：在您做动作导演的作品中，时装动作片较多，而且传统武侠的痕迹较少，这是否代表了您对传统与现代的某种态度？

江：其实，我个人比较喜欢研究新的东西，并不是说传统不好，而是说传统如果在某一个潮流下就很容易被淹没。但是，你要是能走在前面，就能挑点新的东西出来，因为传统本身就限制了你很多东西。就像我们拍电影，不能飞不能飘，所以在思维上就必须压制很多。如果是时装片，我就能运用高科技，运用新的概念和想法。这种情况对我来说比较容易掌握，能够尽情发挥。其实要说传统，大家都在一个框框里跳了很多年，你要跳出来，除非你能完全创新，不然就很容易变成不古不今，所以你干脆再古一点，你就安全了。

问：从20世纪80年代初到现在，拍动作片已经20多年，您有一直坚持的创作立场或观念吗？

江：在创作人来说，总是有自己的风格。就像徐小明先生拍这个戏（《夺标》），就会强调自己的风格。我的创作观念是，第一别做人家做过的东西，第

二别做自己做过的东西。这样你才能跳出来。但是这很难,因为那只是你个人的想法。拍一部电影有很多部门,从摄影、美术、导演、剧本到演员的演绎,都会影响这个戏出来的效果。所以有人说完美的组合并不是要求每个人都正处于顶峰,而恰恰是每一个人都想创新,又找到新的思路的时候,并且能走在一起,那样就会产生新的火花了。

江道海担任《夺标》动作指导

动作设计主要跟人物走

问:拍摄动作片,您一般与导演怎么合作?比如在动作的设计方面。

江:除了导演自己有想法,大多数剧本只有一个“打”字。假如你的剧本告诉我这个人是个高手,来无影去无踪,我拍的时候,导演感觉到这样做不符合他的想象,达不到那个意境,就会告诉我他要求的意境是什么。导演不可能直接告诉你该怎么飞怎么打。我们很喜欢导演直接参与,因为整个戏的风格和想法都应该是导演去统一。有时你会看到,有的电影为什么前面文绉绉的,到后面那个女的一会打得和“007”一样,一会又柔情万种的,就是因为导演没统一好。很多电视剧就是这样,跳出来打,打完又开始说。这就是因为文戏与武戏没有完全融合。

问:文戏与武戏的融合,其实是检验一部武侠动作片质量高低的重要指标。面对这一问题,您如何去协调统一?

江：我个人喜欢和导演从出发点去沟通这个人物。比如：有一场戏说儿子在外欠一身债，人家来家里追债，他爸爸不给，结果儿子被打死了。如果仅仅为完成动作，自然可以拍啊。但是，你细心一想：为什么？他爸爸可以替他还这个债啊！假如你在这里说不通，打的理由就根本不成立。

一些导演拍古装片，导演说要飞起来，我们会问是轻功的飞还是鬼的飞。轻功的飞可以很灵巧，有力学根据，有发力点和着力点；鬼的飞无所谓啊，可以凭空飞几公里。可是，导演有时会说要鬼的飞。我说这个戏是真人哦，是人的戏，不是鬼的戏。他就说我要卖到国外嘛，有的地区就是爱看这个，不管三七二十一，只要飞得好看观众就接受。

问：一部电影有它相对独立的叙事时空，那电影里的武打动作是否也有它的规定性与合理性问题？

江：一定有，只不过有时候我们把它夸大。比如说我一拳把你打飞，撞碎玻璃飞到外面，但我不能一拳把你打得飞过对面马路，那就不合理了，就要被观众骂了。但是，你说你是北斗神拳，一拳就可以把人打飞，那没问题，就是说游戏规则我们要先定。你不能拍到一半突然告诉我，这一拳要把人打到 4 楼去，那当然不行。所以，拍之前我们就得定性，明确这个戏是什么戏。假如是功夫片，我就能接受一掌可以劈开大理石；假如是时装片，是个空手道高手，在不过分的情况下，也是可以劈开的。但你要他把房子劈开，那就不行。这就是我们要注意的细节。

问：那您认为，作为最接近武术原貌的功夫片，在动作设计过程中是否要遵循武术格斗的规律？

江：其实功夫片也分很多种，要看你是要真实的传统武功，还是要把真实的夸大一些。所有电影都有艺术加工，你不能真的老老实实地去拍一部功夫片，那可能变成一部纪录片。当然，你可以刻意去做成这个感觉，只不过要看你是用什么角度去面对市场。

假如是从纯艺术的角度看，有的电影根本就不应该有一些兵器和招数在那个年代出现。为什么 20 世纪 60 年代流氓打架都是用单车铁链和削尖的水管？因为那个年代只有这些东西，一般老百姓或是流氓怎么能拿到一杆枪呢？再往上推，比如到民初，都是功夫拳脚的世界，对于那个年代练功夫的人们来说，板凳也是武器。你必须去挖掘那个年代有没有这些东西，因为不同年代有不同的

兵器,有不同的手段、思想和行为。

问:您说的这些就涉及动作发生的时代及其社会背景,不同时代有不同的动作形态和发生缘由,对吗?

江:我们年轻的时候,打拳头架是司空见惯的,拿刀砍人已经很严重了,但到现在这个社会,有什么事弄不好就拿枪了。过去,马路上踩到皮鞋,你打我一拳,我推你一掌。现在社会,不会因为这个发生争执了,因为大家知道,事情闹大了大家都有损失。但是,里面如果真的有利益关系,那谁都不怕谁。

所以,你要从社会状态去想当时人的想法会怎样影响他的行为。我设计人物的手段,就是从这个出发点去想。假如你回到那个年代,人都比较单纯,我和你吵架,就用拳头,而不用背后放冷枪。这就牵扯到整个动作的模式和演员的行为了。你要从这个思维出发去设计动作,观众看得就很投入。

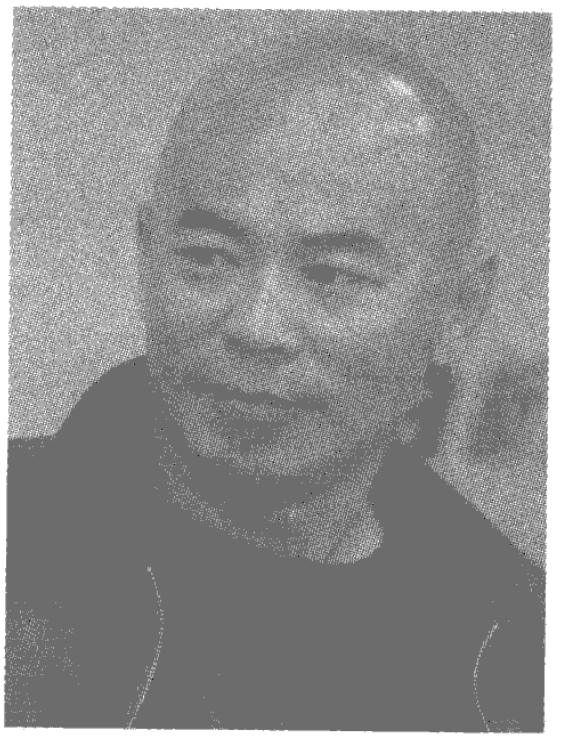
问:那么,在这种相对确定的时代特征和社会背景下,您会怎样更具体地设计和实现一部影片的动作样式?

江:主要还是跟人走,因为再大的环境,也是由人物影响一切的。没有李小龙之前,所有的武馆都是平平稳稳的,学武的人就得憨厚,学武只为自卫强身。但是,从李小龙之后,很多学武的人都变得很张扬。他那种强者的感觉让人觉得他势不可挡,后来学武的人也就不再憨厚了,都变得很直接,不戴假面具了。从某种程度说,这很坦白、很直率,但按传统的说法就是没有武德,没有修养。

但是,你要创造一个这样的人,他就可以超越那个年代,他就不要跟着那个年代走,这个人物才立体、出彩。

打不死的“鬼脚七”

——熊欣欣访谈



熊欣欣简介：

国际知名武术指导、演员。

1962年出生于广西柳州，12岁习武，两年后进入广西武术队，是当时国内武术赛场的佼佼者。1984年，他因参加电影《南北少林》的拍摄逐步踏入电影界。

他先后出演《黄河大侠》、《新龙门客栈》、《刀》及徐克导演的《黄飞鸿》系列等武侠动作影片，因扮演黄飞鸿大弟子“鬼脚七”而享誉全国。之后，他赴好莱坞发展，担任了《反击王》、《全职剑客》、《不死潜龙》等美国大片的动作导演。

他在2000年凭影片《顺流逆流》获得当年香港电影金像奖最佳动作设计奖提名，2005年凭《七剑》获得当年台湾金马奖最佳动作设计奖。

全能替身：第一次就替李连杰

问：根据资料，我们知道您与李连杰一样，自幼被选入武术队，后来由武术赛场走进了电影圈，对吗？

熊：对。李连杰的《少林寺》出来以后，对武术界的震撼太强了，人们发现原来武术还可以通过电影去推广。于是，我作为武术运动员就多了一层考虑，就是说，如果我不做运动员，我还可以做什么？我从《少林寺》中发现多了一个

选择:有可能会拍电影,我去做演员,去拍动作片。

问:《南北少林》是您参与的第一部功夫电影,对此您有什么特别的记忆吗?

熊:我入行第一天到现场,记得当时一个香港副导演走过来对我说:“嗨,熊欣欣,你可不可以剃头?”“可以,”我说,“剃头干吗?”“剃头给你10块,10块人民币剃头费。”我说:“干吗?”他说:“《南北少林》嘛,南少林可以留点头发,北少林就全剃光了,李连杰是北少林的,因为他刚刚腰部有点伤了,腰肌拉伤了,看你长相个子挺好,又会说一两句广东话,可不可以剃头做他替身?”我当时不知道什么叫替身,剃头就剃了,按要求就这样摔一摔、跳一跳,太简单了。于是,我入行的第一天就做李连杰的替身。

问:后来李连杰主演的《黄飞鸿》中,黄飞鸿与严振东的竹梯大战,也是您做的替身?

熊:刚开拍没多长时间,李连杰腿断了。我一开始也做他的替身,有些危险动作替他做。他腿断之前也帮他做,但他还可以做很多动作。那一次腿断以后他就彻底不能做了。当时我主要是替李连杰,还有替梁宽(元彪饰)、严振东(任世官饰),谁的替身都做。对我来说,有的做好过没的做,可以学更多东西。

问:那后来您怎么从替身转为演员的?

熊:拍《黄飞鸿》的竹梯大战那段时间,我特别累,有一天躺在现场的地上,动不了了。大概早上三四点钟的时候,徐克正好跑出去喝水,走过我身边,看我躺在那,就坐下来跟我聊天。那是我第一次跟徐克聊天。他说:“你觉得他们做的动作怎么样?”我说:“很好啊。”他说:“有什么好?”我说:“我哪知道?反正我累了,他们能做我就说好了,反正不用我做就好。”他说:“你这段时间做了很多,也很累。你自己有什么想法?”我说:“没想法,赚钱嘛。”他说:“那你就长期这样下去?难道你对电影没有追求?你想不想做演员?”当时我没想到他给我一个机会,就随便应和了一下。

直到后来,有个制片打电话给我说:“徐克导演找你。”我说:“找我干吗?”他说:“我们现在拍《黄飞鸿》第二集,想叫你来做个角色,因为徐克曾经答应过你,要你做一个角色。”我说:“好啊。”我挺高兴,终于可以做演员了。所以,徐克说话真的很算数,快天亮的时候跟我说让我做演员,后来真的让我去做了。

动作演员：头戳地的搏命演出

问：《狮王争霸》是您第一部扮演重要角色的电影，您扮演的黄飞鸿弟子鬼脚七成为一大亮点，尤其是出场时的凌空飞踢，武术表演独具魅力。这段武打设计的主要依据是什么？

熊：20 世纪 90 年代，《黄飞鸿》掀起了一阵古装武侠片热潮，一时间到处都在模仿。徐克在拍第三集《狮王争霸》的时候，考虑到在人物中要有个不同于以往的亮点，便着重表现了我扮演的鬼脚七。

要让鬼脚七怎么不同呢？当然是动作，设计上要有反差。李连杰在那部片里打得实在，鬼脚七就要夸张。李连杰和我都是武术运动员出身，动作风格相似。这次却故意给我另类设计，譬如惊艳出场，飞身跃起回旋踢，踢在一根柱子上，然后飞上去，再倒悬着身体用脚走房梁。这一串动作当时能一气完成的人不多，也可能因为我天生对用威亚有感觉。这主要是与人物性格（鬼脚七的张扬狂放）和演员特长（我去香港后用扎实的武术根底去学不同的技击腿法，比如跆拳道的踢击）相结合的问题了。

问：我们反复看这段动作，发现有很多反常动作，而且危险性极大。当时您在拍摄过程中受伤没有？

熊：这场戏拍得很惊险，很不容易，我也累得够呛，因为他们在柱子上用了很多烘托效果的 Power 粉，用来制造气氛，可是材料却是爽身粉，搞得柱子上很滑，踢上去不好着力，而且越踢越滑，摔得我很恼火。但是，我最终还是卖力完成了，浑身疼了一个多星期，出来效果不错，赢得同行的赞誉。特别是一个与我有过节的武行，在现场看我完成后，当面夸我是英雄，让我感到很自豪。

问：Power 粉是功夫片常用道具，可以强化动作力度。但我们经常看到在一些时装片的打斗中也出现飞尘四起的效果，比如成龙《A 计划》中有一场宴会大厅打斗，对方被成龙一脚踢得满头是白粉，感觉像扎到面粉堆里了。这种设计是否有些脱离时代背景和现场环境？

熊：动作设计当然要与时代背景、规定情境相结合。这种粉尘在古装片里可用，《狮王争霸》那个旧房子里可以用，效果很好。可现在确实有不少时装片里也追求这个效果，在高档宾馆、酒店大堂、咖啡厅里打，也到处尘土飞扬，西装

革履被踢得冒烟,就成笑话了。

我后来拍《顺流逆流》就很注意这种协调,尽管其中也有许多动作奇观,譬如那个吊着绳子在楼宇间荡来荡去的场面。我当时考虑那几个人物是从南美丛林里来到香港的,他们在丛林中用这种办法打游击,所以用在这里就有依据了。这是与人物背景的结合。

问:影片《狮王争霸》中,您和李连杰在大街上对打的一场,里面有个从空中落下头戳地的坠地动作,像是意外,但又很符合鬼脚七"打不死"的性格,真实情况怎样?

熊:那个动作是我飞脚踢李连杰,被他在黄包车上倒着一脚踢飞。那在力学上是不可能发生的,为了惊险美观就要吊威亚。在实拍过程中,由于配合的问题,失误了很多次,我很累,就跟拉威亚的武行说,我一翻过去你们就松手吧。结果再拍的时候,我被拉起来后,还没翻过去,他们就松手了。我"咚"的一声,脑袋戳在地上。

我这个人对自己的表演有个要求,就是导演不叫停我就不停,所以头戳地后又立刻站起来继续打。动作导演元彬说不行,要再拍,可是导演徐克说没问题,因为这个玩命的意外正符合鬼脚七鲁莽皮实的个性。这是动作设计要和人物性格吻合的例子。

问:1995 年,徐克导演了武侠片《刀》,其中您扮演一名杀人如麻的刀客,这是您第一次饰演大反派吧?

熊:是。我觉得飞龙那个角色的心态,其实跟鬼脚七进入宝芝林做黄飞鸿徒弟以前的心态是一样的。在电影中来说是反派,但在现实生活中,他自己的生活态度是什么呢?我觉得每个人可以从自己的角度来看,他觉得杀人不是一种罪过,只是做生意而已。他容不下这个世界上有比他更强的人,帮别人做事,都不买别人的账。

《刀》中熊欣欣饰演飞龙

问：《刀》的结尾，您饰演的飞龙与赵文卓饰演的定安在巷子里有一段生死肉搏，当时飞龙的心态如何？

熊：和赵文卓那一场打纯属一种比武，我觉得是两个高手在比武，已经失去了做生意的意义。我刚开始的时候还是以一种做生意的态度去打，去杀人，但把铁匠铺里面的人解决完以后，单对赵文卓的时候，真是一种纯武艺上的较量。赵文卓的心态不一样，他是复仇；在飞龙看来，赵文卓不算什么，怎么可以挑战自己？

武术指导：真实的动作风格

问：您也是《刀》的武术指导，当时怎么构思的这部电影的武打风格？

熊：拍《刀》的时候我想，当时的武侠片很多，飞来飞去，《黄飞鸿》出来了，很多人去模仿黄飞鸿的动作风格，《东方不败》出来了，又模仿《东方不败》的风格，一个弹床，飞来飞去，那我们拍《刀》的时候还沿用这一套东西走下去就没有新意。

当时我也跟徐克谈过，我们这部片子，如果我要出刀，做动作的时候是怎么样一种风格。当时我们的动作风格一定要真实，因为只有这样才能够体现那个混乱的年代，那种狠劲，快、狠、血腥。

问：《刀》中的最后一场武打设计，看不出通常意义上的套招，有一种随心所欲的乱打。这种近乎癫狂的武打风格，在拍摄中感觉如何？

熊：拍的时候很痛苦，因为当时是大热天，正好8月份，很热。我们设计那个场景的时候是密不透风的，虽然是露天的，但是两边是竹子，竹子后面是货柜，不透风。这么恶劣的环境，导演为什么要这样拍？我觉得也是徐克给我们创造一个环境，逼着我们去想，在那么恶劣的情况下去拍动作，你可能自己会更疯狂。当时我编动作的时候就很疯狂。

问：20世纪90年代，您赴欧美发展，为《反击王》、《不死潜龙》、《三剑客》等好莱坞动作片担任武术指导。面对中西不同动作文化，您有什么感受？

熊：有区别，不是动作上有区别，而是在理解上，还有人种、文化背景上的区别。因为你去拍外面的电影，你不能强求人家做你的动作，所以去之前就要放下自己以前的认识，带着一定的技术去就可以，不要太主观地强求人家接受我们的东西。外国人不可能全盘接受我们香港动作片，他们只是欣赏我们的身

手、我们某些动作的设计。

问:2000 年上映的电影《顺流逆流》入围当年香港电影金像奖最佳动作设计奖。您在该片中的职位是动作导演,有什么感受?

熊:拍《顺流逆流》之前我已经拍了美国片,在拍美国片之前也看了很多美国电影,各种各样的东西。在美国待了一些时间后,就回来拍《顺流逆流》。以前拍时装片,拍《七金刚》等港产时装动作片,没有跳离香港,所以老沉在那个局里,不太清楚。当我离开香港一段时间以后,再回来看,如果我再接动作片的话,就会看得比较清楚一点,知道我们应该拍些什么东西。

问:影片《顺流逆流》的城楼枪战,有一组镜头是表现一个人从楼上的窗户跳下,一个长镜头跟进,这在当时很震撼,对吗?

熊:这个电影拍完以后到国外去,很多人都问我:“你怎么会想到那个人会从玻璃里面跳出去,一个镜头拍下去?”其实也没什么特别,我觉得主要是把概念性的东西摆进去。在大厦里面,你就想着这个大厦是一个丛林,在这个丛林里面,这些人物可以干什么。包括伍柏,还有那些来追杀他的人,都是从丛林里面出来的,把他们想象成丛林作战的高手,有实战经验,懂得利用地形,在丛林里跑来跑去、跳来跳去,就把这种概念放在里面去。

问:您作为《七剑》的武术指导,获得了台湾电影金马奖最佳动作设计奖。这部武侠巨作的动作特色是什么,尤其在 7 把剑与 7 个角色的结合上?

熊:当时设计这 7 把剑的时候,我刚到北京。徐克和我们一起到新疆看景,那时电影还没有开始筹备,只是筹备《七剑》电视剧。

从《七剑》电视剧开始就做剑,这 7 把剑怎么做?我把剧本看了以后,了解了 7 个侠士的出身和性格,理解以后就去想这 7 把剑怎么做,根据每个人来设计。

熊欣欣任《七剑》武术指导

不能说我具体设计哪一个,当时我们设计团队里每个人都有每个人的看

法，但归根到底是以徐克的主意为主，他吸收了很多人的想法。

当然，我们作为武术指导也有自己的看法，因为我们是练武的人，知道拿剑者的心理。当你拿着一把剑在这个江湖上闯荡的时候，应该是什么心态，就用这种心态去设计那7把剑。

问：这次自己担任导演和动作导演的新片《战无双》，有什么特别设计？

熊：这部片子的动作设计，我动了很多脑子，力图给观众一种既畅快淋漓又科学合理的感受。我有一个动作设计与实施团队，作为这个团队的核心，我很受成员们的信赖。

片中有一场女孩与外国白人拳手在厨房里的打斗，那个外国演员非常强壮，一拳打来，别说女孩，就是男人也挡不住。可是，他们根本无视（还是用通常编动作的习惯来编，没考虑现实中人与人之间的不同、男与女的不同）这个情况，依然设计怎么挡、怎么防。我对此很不满意。按说我作为导演，对较为具体的打斗细节可以放手，但这一场还是亲自操刀。

针对厨房的环境，我设计那女孩将一个大锅扣在白人头上，然后冲着锅一通拳打脚踢。锅里的震动声音对人耳膜的刺激很大，很快就把白人打懵了。这么设计就很巧妙了，既有科学依据，又能表现中国武术的智慧。

问：这也正好说明了动作导演与武术指导的最大区别，对吗？

熊：对，动作导演要比单纯的武术指导考虑得更宽泛，武术指导只设计动作流程和招式，而动作导演需要从剧情、人物、环境等总体文戏出发，设计出合情合理的动作。

电影导演：中国第一部女性动作片

问：2008年有很多武侠功夫片，包括正在热映的《叶问》，算是将2008年的功夫片热推向高潮。作为国际知名的武术指导和动作演员，如今独立导演处女作《战无双》，被誉为“中国第一部女性动作片”，您是出于怎样的构思？

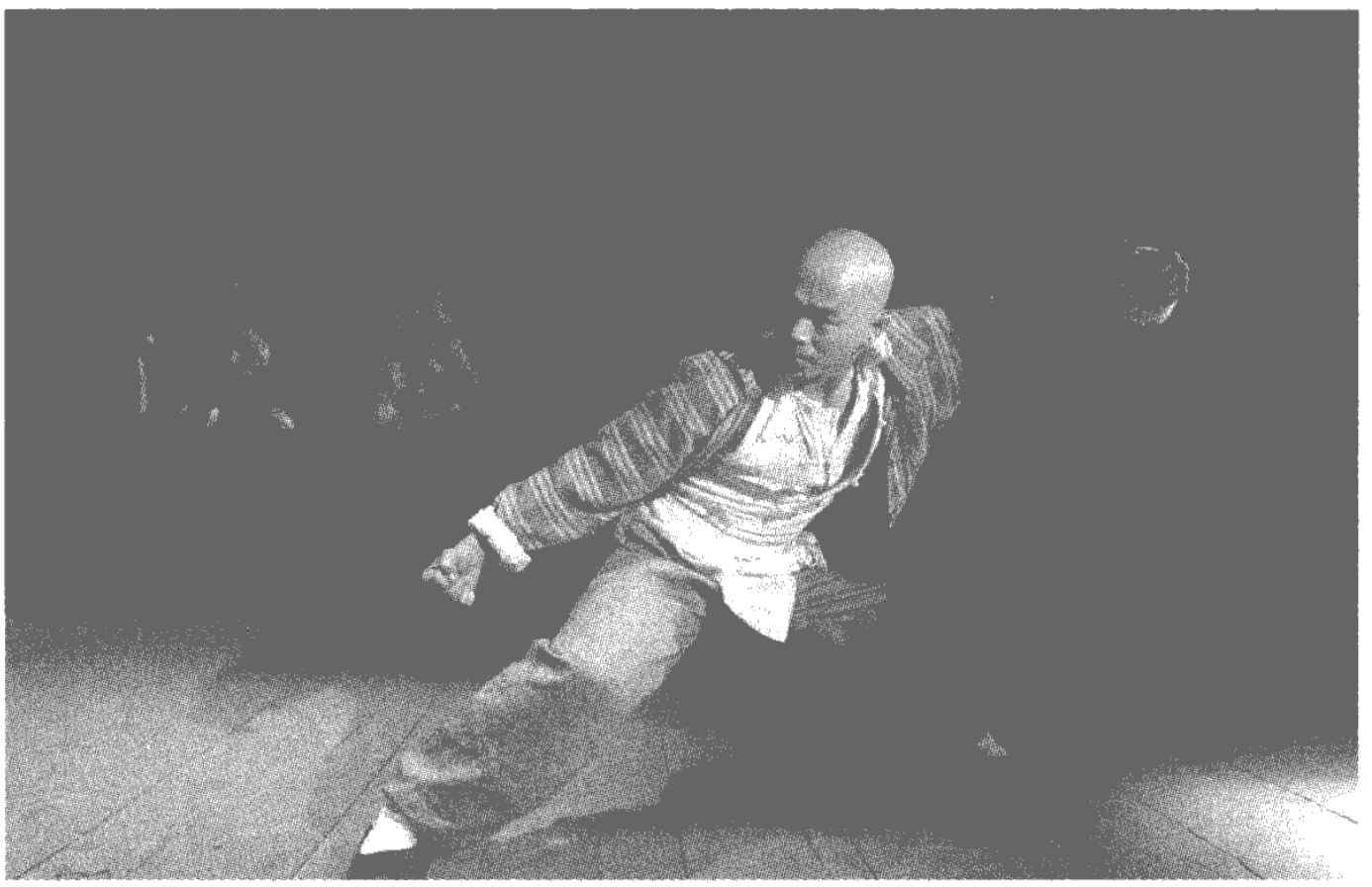
熊：前些年为欧美电影做动作导演的时候，我经常和制作人、导演谈到电影题材和故事创意。我在想，如果我要做导演，第一部应该选择什么样的题材和创意好呢？通过对这些年国内外电影创作走向和市场的观察，我发现，已经很久没有优秀的女性动作片出现了。

美国前几年有部《霹雳娇娃》,动作很假,因为3个女演员不会武术。亚洲有个杨紫琼,是银幕女打星,但她是学舞蹈的,动作也就是那几下,而且她的全盛期也过了。所以,我想从中国内地找一位女性武术人才,拍一部真材实料的中国女性时装动作片。

问:影片《战无双》主要讲述怎样的故事?真功夫是最大的亮点吗?

熊:故事讲述一个单纯的内地女孩,有一身好功夫,父亲死了,被骗去香港当保镖。好景不长,老板、老板娘被绑架,她独自前往各种陷阱营救。拍摄工作日为42天,我们制作规模中等。为了保证资金重点用在制作上,我们包下高级餐厅打斗,搭建擂台,租用豪华大厦封闭拍摄。

真功夫当然是我们最大的亮点。我要告诉大家,《战无双》表现的是"地平线上最强的格斗女",而武术出身的导演熊欣欣也是"打不死"的电影人。



熊欣欣"鬼脚七"剧照

动作设计就是建大楼

——徐向东访谈

徐向东简介：

著名功夫演员，武术教师。

1961 年生于河北，擅长鹰爪拳，20 世纪 80 年代多次获得全国武术冠军。

1983 年主演《木棉袈裟》后，获得巨大好评。之后陆续拍摄了电影《他来自台北》、《少林达摩》、《功夫小子闯情关》、《西楚霸王》、《墨攻》以及电视剧《太极宗师》、《咏春》、《虎踞龙盘》、《少林武王》、《新少林寺》、《浣花洗剑录》、《书剑恩仇录》等，并长期在法国、毛里求斯、文莱等国家从事武术教学工作。2002 年参与徐克导演的电视剧《七剑下天山》，担任剑术指导及主演工作，成为兼具功夫表演与武术研究的专家。

代表作品：电影《木棉袈裟》、《夺标》。

第一次拍电影，懂得做反应了

问：至今您依旧在钻研武学的同时坚持用影视弘扬武术，请问您最早与电影结缘是什么时候？

徐：1978 年，在河北承德，香港凤凰公司导演鲍方、主演陈丝丝，拍一部电影《密杀令》。这部片子在河北拍，河北省委下命令要求河北省武术队支持。我们被派去做武打，我演了个明朝锦衣卫，第一次与电影结缘。

问:武打片中的武术与现实的武术有着本质区别。作为武术专业出身,您最初拍摄武打电影时,有什么体会?

徐:我做假。我们都是实打,一拳打过去,其实没打着,可对方要做反应,没打着却趴下了,让我第一次觉得武打戏有意思。我当时热情很高,想拍电影,所以整天缠着导演、制片聊天,教练都发火了。那会我还经常去他们房间,听邓丽君的歌啊,聊电影啊,很着迷。

记得有一次,导演让我从城墙上跳下来,很高。那时候还觉得没什么,因为在地上一看,先铺一批纸盒,又铺垫子,感觉铺了一大片。但上去一看,哇,落地点那么小,要是跳到外面怎么办,心里就直跳。一跳,半天不落地,等落下来,惯性使我膝关节贴胸。自己感觉不好,没站直,觉得落地不够英雄,就傻乎乎地要求导演再来一次。导演很惊讶,又给我机会发挥,最后我跳成功了。

问:一直以来,武打影视对现实武术的发展有着不可忽视的影响。您参与功夫电影的拍摄,是否对自己后来的武术训练和比赛有影响?

徐:第一次接触,懂得做反应了,然后在对练比赛时加以运用。之前对练没有"挨打"的说法,1979 年时都没有。当时的对练就是对拆,没有做夸张反应的,最多一脚出去,人家翻跟头出去。1980 年左右我们三人对练拿冠军后,开始有了这种实打和夸张的反应。电影《少林寺》之后,浙江队胡坚强、广西队熊欣欣他们打对练就更夸张了。

问:这是一个非常重要的信息。后来,当更多的香港武侠功夫片风靡全国时,这种影响是否变得更加深远?

徐:对,受电影影响很深远。一是我们自己拍电影,一是 1979 年出访国外,看刘家良、成龙的电影。1979 年我们去南太平洋访问,我们在华侨家里看录像带,第一次看到了国内看不到的电影,包括李小龙电影,那时候老听人说 Bruce Le,不知道是谁。第一次看《精武门》、《唐山大兄》很激动,再看刘家良的《少林三十六房》,我就开始迷香港电影了。后来到了香港,我就找凤凰公司的朋友,去电影院看电影,看了《蛇形刁手》。

当时我们几个师兄弟很感兴趣,还研究为什么李小龙的腿那么快。

问:有什么研究结果吗?

徐:研究李小龙腿法,放慢了看,发现他两条腿支撑时,一条腿踢完了,撤回来,另一条腿还没有重心的移动,速度非常快。所以,当时我们训练正蹬腿,两

人穿上护具，我告诉对方我可能有一腿，但什么时候出不告诉你，但只要对方腿一动，我后腿就出去。

那时候也开始着手散打训练，因为河北是武术之乡，武术队经常受到民间武术的挑战，所以教练就憋着一口气，说以后要“打练结合”。

李连杰走电影的路，我走学问的路

问：20 世纪 80 年代初，您主演的武打片《木棉袈裟》风靡全国，您也迅速成为武打明星。请回忆一下您与这部电影结缘的过程，好吗？

徐：跟《木棉袈裟》结缘是 1979 年，我们去南太平洋出访，回来时在香港伊丽莎白体育馆表演，徐小明、刘家良他们都看。那时候我们河北、湖南、广东等几个队组成表演团，演出效果很轰动，但我自己不知道。直到 1983 年，福建电影厂的达奇到处找我，说徐小明要导演一部电影叫《木棉袈裟》，要找我做男主角，我才得知，1979 年表演时，实际上他们都用录像机录下来了。这是我后来听徐导演自己讲的，后来他和嘉明公司合拍列名单时候，点名要我。

问：电影《木棉袈裟》由当时著名的功夫片导演徐小明执导，您作为男一号，应该说是机会难得。请问您当时的拍摄感受如何？

徐：拍这个戏的过程，我感觉太耽误时间了。我有多少个高考补习班可以上，却整天在片场耗时间，不出活，一天就拍几个镜头。从福州、内蒙到河南、武当山，我感觉像拍了一年一样，实际上从冬天拍到夏天，就半年。我在片场一有空就跑去看书。那时候也没看剧本，导演很忙，有时候我想听他说戏，他在开会；他想找我，我却去上补习班了。当时我身为男一号，却不知道男一号的重要性，就和于荣光互相交流，我教他武术，他教我京剧，我跟他学唱京剧《林冲夜奔》：“望家乡，去路遥……”很能体现我当时的心情。人家都在热火朝天地复习准备高考，我却懒懒散散地待在片场，那种感觉很难受。

问：《木棉袈裟》这部影片后来很轰动，很多观众也因为这部电影而认识了您和于荣光。您看完成片后有何感想？

徐：等片子稀里糊涂拍完了，1984 年在人民大会堂首映，一看还不错，韩培珠、于荣光等主创人员都去了。当时我还没入校，但我心已飞去，已经直接住进北京体育大学了，很开心。但看完后就感觉，我当时怎么没好好拍啊，觉得自己

演得不入戏。徐小明导演说,这会为你将来留下纪念的,你以后可能还会拍戏,但永远不会是这个感觉了。他说这个话我当时还没意识到,他说这个片子是你的本色,以后你可能再拍,但和这个完全不一样了。

问:听说徐小明导演当时主张您继续拍电影,而您却婉言谢绝了,是吗?

徐:他当时要我继续拍戏,但我要投身武术改革事业。我是个武术人,我觉得对武术有责任。我从业余队到专业队,从拿冠军到保冠军,从自己练习到进体院学习,在这个过程中,我感觉技术在不断变化,在变化中走偏了,然后我又练习散打,挑战河北民间武术高手。因此我觉得不能光练,要打练结合,当时脑子里整天想这个。每年回家,老师傅会教我一些传统武术。这个过程中,我对武术的理解不断有困惑和反思。徐导了解这些后,就说那你就去追求你的武术理想。

问:当时李连杰的《少林寺》公映了,引起全国性的武术热潮,您难道不曾为电影明星的光环而动心?

徐:那时候,《少林寺》公映了,对我丝毫没有触动,因为那帮运动员我都很熟。当时胡坚强喜欢拍,李连杰也拍了,但我不为所动。我当时上大学,我就说李连杰可以走电影的路,我要走学问的路。你喜欢电影,我喜欢学问。其实当时我是抱着改革中国武术的目标选择道路的,把自己看得很高。

问:回首数十年的沧桑,您怎么看待自己对武术的坚持,怎么看待人生机遇?

徐:其实我有很多机会,比如有机会当明星,到国外当老师,有机会读完法国哲学博士,有机会在国外定居,有机会留在国王身边,因为机会太多,所以不重视机会,就变得没有机会了。

问:那您是否觉得错失机会是个教训?

徐:我没有觉得是教训。我觉得人这一生,无论你做什么,最终的结果都是死亡,所以你不要后悔,到现在我也不会因为丢失了很多机会而后悔。我觉得人的经历应该是,那个时刻你想做什么就做了什么,你就不会后悔。就怕你在那个时候想做却没做,那才会后悔。

我在拍了《木棉袈裟》后,可以做电影明星,影迷很多,片约不断,我全部谢绝了。那时候我就想上学。美国人说有个武馆想请我坐镇,我说不行,要上学。他们说上完学不是还得当教练吗?我说现在当教练我不愿意。我特别渴望坐在教室里,跟同学一起听老师讲课。我要找这种感觉,这种感觉什么都替代不了。

在武侠剧《浣花洗剑录》中饰演王巅

《夺标》剧照

功夫电影是一种武术文化

问：在经历过无数次武术与电影的选择和放弃后，现在您是怎样协调二者关系的？

徐：武术和电影，我是先武术再电影，再电影又武术。现在，也就是2004年后，我把拍戏纳入我的主要活动，我觉得我的业余活动是武术，主要活动是电影。

问：您为什么会有这样的抉择？

徐：这有两方面原因：一是武术上。1997—1998年，我在文莱达鲁萨兰国教文莱的国王和亲王学习中国武术，后来在毛里求斯给上百人上武术课，我觉得我的教学生涯到了顶峰。我给他们讲武术的时候，我也在思考，武术绝不仅仅是在竞技场上得几块金牌，武术更应是一个文化的概念。武术文化的范畴大于武术体育的范畴，武术文化属性的重要性也大于武术的体育属性，武术电影就是一种武术文化。

二是表演上。在表演上，我又踏入一个新的领域，这个领域和我们的武学有很多关系，我通过“武”来感悟电影表演，把武术和表演融在一起，相互理解，

相互促进。我发现这两方面有内在联系,有相通之处。

其实武术和拍电影不矛盾,是行政管理人为化地把它们分开了。事实上,武术和电影从李小龙时代起就开始融为一体了,张鑫炎导演拍的电影《少林寺》,演员绝大部分是武术运动员,动作电影的类型中包含武术电影、武侠电影,只是我们没有把它当回事去研究。当你静心观察的时候,你会发现这么大一个市场,在电影学院和中国武术研究院竟都没有相应的专业。这是一个边缘学科,需要后人来建立。我们一起做铺路石吧。

问:后来,听说您放弃在法国读博士的机会,又回国继续拍电影,继续研究武术,是吗?

徐:后来我回国参与电影《咏春》的拍摄,见到了袁和平,第一次跟八爷合作,很开心。八爷也很欣赏我,说我虽在国外教学,可功夫还在。当时我都三十一二了。然后我就去拍《西楚霸王》。这期间我重新读了《围城》,突然就有了一种想法:我再回法国去拿个博士学位,岂不是像方鸿渐读"克来登大学"?中国的功夫应该在中国搞,怎么跑去法国让他们指导?博士学位像一颗明珠一样诱惑着我,但又好像有点变味。关于中国武术的论文怎么可以让法国人指导呢?所以我就没再回去。我决定脚踏实地地研究中国的民间武术。

问:在《咏春》和《西楚霸王》里,您分别扮演什么角色?

徐:在《咏春》里我在豆腐房和杨紫琼打了一仗,在《西楚霸王》里我表演项庄舞剑。回到国内后,我又开始拍武术片了,直到后来被派到文莱教国王。这期间也断断续续拍电影。

问:后来您是怎么与徐克导演合作拍摄武侠剧《七剑下天山》的?

徐:我从毛里求斯回国,途经香港,拜访张鑫炎,就听说徐克要拍《七剑》,说武打上要有突破,要找我给些武术方面的建议。后来徐克来北京,两年期间,我们聊了很多。《七剑》开始是做电视剧的,后来突然决定也拍电影,电视、电影是在同一地点套拍的。电视剧《七剑下天山》中,我就演了反一号。

问:《七剑下天山》中,您作为反一号,并兼任武术指导,有什么特殊体会?

徐:2004 年拍《七剑下天山》,我全身心进入电影界了,开始真正感受到拍戏的乐趣。我以前是被动的,现在是主动的。乐趣在于跟徐克相识,他谈论中国的剑与外国的剑的区别、中国的剑法与外国剑法的区别、《七剑》中 7 个拿剑的人与剑的性格如何相吻合。

至于人物概念，对我来说是个新的概念。剑对我来说是个熟悉的概念，可是在演戏的时候，剑也是人物，这是我以前没想到的。不光你手中的兵器和拳法，还有你这个人的精神和内涵，都得考虑到。所以我觉得应该透过你手中拿着的兵器看你这个人的性格、技能、德行和精神世界。武术不只是打，而是活生生的一个人的综合体现。没有研究人物的经历，又如何表现现在的打斗？他为什么要练武，为什么要打，怎么样打，这都是内涵，直接影响着人物的风格、特点。

问：您与徐克导演有过多年接触，对他有着怎样的印象？

徐：徐克像一块海绵，能吸收你所有的东西；又像大海，可以包容你所有的东西。用他的话讲，没有什么不可能的东西，一切都是有可能的。虽然有人说他天马行空，但我觉得作为一个艺术家，就需要有创新精神和想象力。他不善于外交辞令，大家风范就是返璞归真。

两年中和徐克私下里探讨电影、武学，我发现搞电影的未必不研究武术，不一定是搞武术的人才研究武术。徐克作为电影导演也研究武术，而且研究得很深，让我在思想观念上猛醒，开始从新的角度来了解武术与电影的关系。

动作设计就是建大楼

问：您做过多年的武术演员，也做过武术指导，而现实中很多电影圈的武术指导也来自武术界。那么，您认为一位合格的武术指导需要怎样的素质？

徐：动作设计就是建大楼。设计一幢新“楼”，需要对故事的理解，对历史的理解，对武术技术的理解，对镜头的理解，包括对剪接、光、画面、想象力、空间、蒙太奇等这些艺术元素的感受和素养。

有了这些基础，才能谈到具体内容的合理性问题。合理性有了，就要看这幢楼的柱子、水管、空调等设计的具体环节，包括人员应用的合理性问题。要拍武戏，你找个文戏演员，怎么拍？这是原材料的合理性问题，选材选对了，就成功了一半。

问：在动作设计过程中，武术指导、动作导演与导演的关系应该怎样？

徐：武戏部分导演只能给一个要求，如果没有要求就乱了，就没水准了。导演有了要求后，就看武术指导是否可以达到甚至超过导演的要求，这是他的能

力。有很多戏导演没有要求,武术指导给补充了;也有导演提出要求,武术指导达不到。

导演的要求是大前提,武术指导自己也有小前提:他的基础有多扎实,他对表达内容有多少了解。也许他不会,但他可以设计出来。他不是个制造者,他应该是个设计者。

比如建造高楼,这楼是干什么用的,是住房、写字楼还是大剧院,这个要求是导演定的。定完后谁来设计?你设计国家大剧院,既要懂得西方文化,也要懂得中国文化,设计出来才既有中国特色又有西方风格。这就有个中西文化根基的问题。

动作设计的"3个前提"

问:您怎么看待动作设计的前提问题,比如故事情节、武术原型、人物性格等?

徐:前提之一是什么故事的"打"。动作设计是中间环节,它既不是开端也不是结果,开端应该是故事,结果是演员的表达。首先,作为"动作设计",不能不管故事,上来就打。故事告诉我们两人或两派由什么到什么,发展什么,结果怎样;"打"是矛盾发展到高潮时的自发行为;"打"的形式也很重要,是两个人比武、练功,还是因发生口角而动手,都不一样。武松把西门庆打了,是因为他哥哥被西门庆杀了。无缘无故地打,那是疯子。

前提之二是什么时代题材的"打"。还有就是什么朝代的打,是今天的打,还是20世纪50年代的打,或是清朝的打,都要进行有针对性的设计。应该说,动作设计就像是编剧和导演的工作,他要表达的是什么时间产生了什么不同的打法和技术。所以,我一直在关注武术技术发展,这和动作设计有关系,武打与武术技术历史有关系。

艺术来源于现实,高于现实。所以,也不一定完全依据技术历史,要看是什么类型的片。如果是部正片、武术片,纪录片性质的就必须依据武术技术历史,其他类型的则是可以灵活一些处理。如果你了解技术发展史,就很容易贴近它。可你如果完全按照技术史的特征设计,就不完全符合艺术创作的规律,那样就把你规定死了,因为条条框框太多了。

前提之三是什么人“打”。是《逝去的武林》中的李老先生的打，还是一个篮球运动员退休后的打，要看故事人物来设计。

警察有警察的打，小偷有小偷的打，木匠有木匠的打，一种人一种打法，不能千篇一律。演戏也不能将所有人演成一个人，演员塑造人物要一人一个样。无论你是怎么打，都是通过镜头来表达你对武术的理解，这就涉及武打设计对武术基础的理解。武术指导的根据在哪？你的基础在哪？有什么基础就有什么结果。这个基础不光是对电影的认识，还有对武术的认识、对演员能力的认识，有若干基础搁在那儿。

最后，还要根据故事的空间设计打斗，比如故事发展到河边，就要在河边打。同时也可以创造，比如要设计一条船、一棵树，因为戏里要用到它。当然，这都要在合理的范围内进行设计。

问：*您认为动作设计是否与武术学、电影学一样，是一门有体系的学问？*

徐：武打设计不是上来就“套招”。如果是那样简单的事情，它就不会成为学问了。它有很多实践性的学问，也有很多创造性的东西。可是，这些东西你都会了还不够，没有的动作你还必须设计出来、创造出来。所以它是艺术，是Creation，是个空间想象。你要有创新意识，创造出新的、好的东西，在前人设计的基础上启发后人开拓更大空间。这种工作不容易，既要有脑力劳动的知识，也要有体力劳动的技能，当然是一门有系统的学问！而且是动作电影制作过程中非常重要的工作。

遗憾的是，在我们的电影学院和戏剧学院里没有“武戏导演”这个专业。中国的电影要发展，就要在世界范围内形成自己的特色。印度的歌舞片无人替代，美国的科幻片无人替代，过去是香港现在是中国的功夫片也应该不可替代。

我的镜头“永远在动”

——罗礼贤访谈

罗礼贤简介：

香港首席动作特技人，“猛龙特技队”带头人。

20世纪80年代中期，他开始在成龙系列动作片《警察故事》中做飞车动作特技。至今为止，他已经为200多部香港影片做过特技导演，被美国影业誉为亚洲首席特技导演大师。

代表作有：1989年的《喋血双雄》（特技指导）、1990年的《喋血街头》（特技指导）、1992年的《辣手神探》、1993年的《警察故事之超级警察》、1993年的《重案组》（特技指导）、1994年的《飞虎雄心》（动作导演）、1995年的《霹雳火》（特技指导）和《烈火战车》（飞车导演）、1996年的《飞虎》（动作导演）。

1996年凭《烈火战车》入围第15届香港电影金像奖最佳动作设计奖；1997年凭《飞虎》入围第16届香港电影金像奖最佳动作设计奖及第33届台湾电影金马奖最佳动作指导奖；1998年导演《B计划》，被提名为第18届香港电影金像奖最佳动作设计，入围北海道电影节最年轻导演奖。

我和我的“猛龙特技队”

问：您出生在香港吗？

罗：我8个月时，妈妈从广州把我带到香港。我们算是客家，妈妈是广东人。好像20世纪60年代早期，广东和香港之间还可以走来走去。我父亲最早

在广东教书，妈妈好像在麻袋厂工作，我们5个兄弟，从事电影的就我一个。我排行老大，最小的小我12岁。

问：您小时候学过武术吗？

罗：我16岁开始学北少林、北螳螂，大概是广东来香港的精武体育会的老师教我，那些老师都五六十岁了。练了半年，后来我学习跆拳道，也练西洋拳、泰拳。

问：香港20世纪70年代功夫电影流行，您学武术是否受过电影影响？

罗：当时受李小龙电影影响。当时10岁左右，我头一次看他的电影是他回香港拍的第3部电影《猛龙过江》，那时候还是两兄弟买一张票，坐一个位子看。那时候觉得李小龙打得很好，希望长大以后能像他那样。

可是，爸妈不让学武术，因为那时很多武馆都是黑社会。我就偷偷学，自己付钱，回家不说。我当时找到一个乡村的村公所，他们本来不教外人的，只教自己村民，我去了一开始不收，后来一个老师傅看到我，可能是缘分，就收了我一个徒弟。那个老师傅叫旷群威，他学的北少林、北螳螂。

问：据资料显示，您曾是跆拳道黑带，参加过不少比赛，是吗？

罗：跆拳道我拿了3段，拿过黑带。我在香港青涛道观学习跆拳道，学东西很快，学了半年就可以和我们的教练打个平手，他还比我高大。我打跆拳道赢了冠军，差一点打进亚运会，当时我们武馆派去的人就我打赢了。

问：20多岁正面临人生选择，您却放弃擅长的跆拳道，对未来有何打算？

罗：24岁之前我总在想自己以后做什么，但总是想不好、想不通。想到一个地方想不通的时候，我就开车出去，开很快，把那些想不通的事情放在后边，但实际上还是有想的，有时候想得睡不着。因为自己念书不多，懂的东西不多，又不想这样白白浪费时间，所以便想自己未来怎么定位、以后做什么。

问：武术和驾驶是动作指导的基本功。您后来怎么进入电影界的？

罗：1985年，一次偶然的机会，成龙拍《警察故事》需要一批摩托手，我就去做，第一次做的就比他们要求的高，他们觉得不错。拍完《警察故事》第一集，成龙说这一帮摩托手中有一个是最好的，就是我。当时我的技术不是最好的，但是我很稳定。后来那段镜头被用在《龙的心》里面了。

问：您加入成家班没有？

罗：其实我不是成家班的，我专门搞他们不懂的地方，补充他们的空白。

问:您当时学了不少武术打斗方面的技能,但是后来您拍的动作片却很少有单纯功夫类的设计,为什么?

罗:24 岁进入电影圈,我是一个比较单纯的人,一开始干电影完全是感觉好玩——人家用那么多钱给你玩游戏。后来我发现那个打斗的游戏不是我玩的,感觉自己不容易超越前人的水平,就放弃了,最后选择特技。

其实,我曾经和一个武术指导冯克安学过一些威亚和打斗,他原来是成家班的,出来当导演后,我就当他的副动作指导。

问:特技和打斗在动作导演领域是什么关系?

罗:其实,我们的特技相当于美国片的动作,打斗只是美国特技的很小一部分,但是香港武侠和打斗是主流,所以我只能掌管一小部分。要是在世界大潮流的电影里面,我是应该掌管大部分的,这个区别很大。

问:20 世纪 80 年代后期,您成立了"猛龙特技队"?

罗:1987 年底,我成立了"猛龙特技队",都是由和我一起工作的朋友组成的,有喜欢打枪的,有喜欢搞炸药的,有喜欢赛车的,每一个都是我带出行的。其实,当时我对以前的动作很失望,准备不干这行了,也对以前的老大太失望了。但是后来,《天赐良缘》的导演黎应找到我,劝我成立特技队,自己干。自己做了才感觉压力很大。我们这帮兄弟经常一起开工,有的人已经出来了。

我的工作就是"走钢丝"

问:成龙的《警察故事》系列中有很多飞车爆破的镜头,您在设计和完成这些危险动作时心里有什么感觉?

罗:当时我只是觉得很好玩,觉得拍电影有很多漂亮的新车。当时我就是当副业在做,主要工作还是在爸爸的工厂工作。我爸爸让我收账,我就开着摩托车收,中间路过大帽山,就是像《头文字 D》中的那种山路,别人跑一趟 15 分钟,我就跑 7 分钟。很多人说我不是开车,是摧残车。我是凭感觉和反应做事的人。

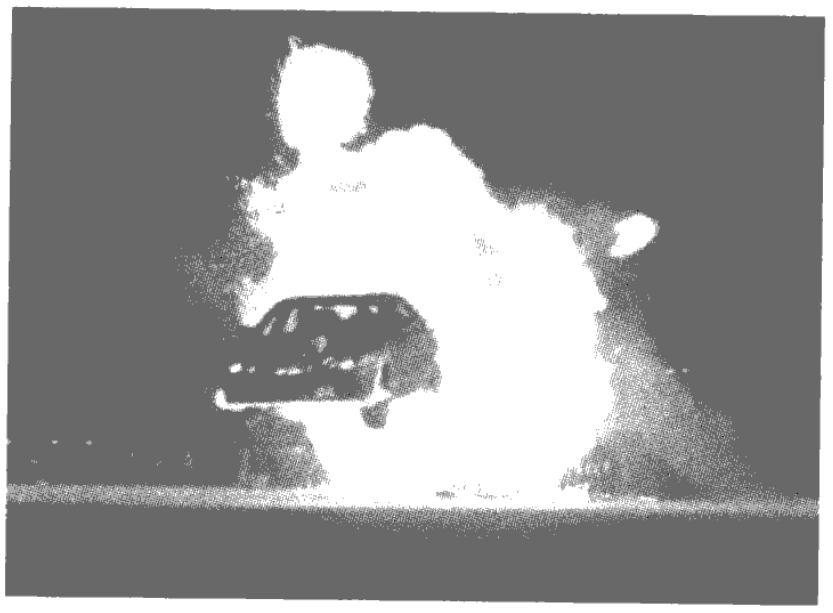
问:什么时候开始您从业余转为职业?

罗:之前我也做替身,从业余变成职业是因为受伤。拍电影《不夜天》,我整个背部被烧伤了。有个镜头,电梯里着火了,我要升到另一层楼出来,但是这个过程太长了,我被烧伤很严重。

我后来就想，特技指导一帮人确定的东西很多是错的，为什么懂一点点东西的人来控制一个懂的比他们多的人呢？太危险。我做替身时，动作指导就说："行，你做吧！"我也知道危险，但从来做的都是我。我说一定会受伤，但是没人相信。我烧伤以后，工作并没有停下来，我决心自己做特效，不再让他们诈我！

问：后来您先后担任了吴宇森的《喋血双雄》、《喋血街头》和成龙的《超级警察》、《霹雳火》等经典动作片的特技指导，有什么特别经验？

罗：我是受吴宇森的影响开始做电影的。我有时候给他做特技，会提供一些新的概念给他。他经常说："这样可以吗？"我说可以。其实，《喋血双雄》翻车翻到山下爆炸的镜头就是我翻的。那个镜头是周润发把对方推到山下，显示周润发的能力，我就是替开车人摔下山的那个人。



罗礼贤设计的爆破特技

问：是吴宇森的哪方面影响了您？

罗：其实学电影特技，我最感谢的就是吴宇森。拍《喋血双雄》的时候，吴宇森让我自己拉一个组去拍一场飞车爆炸的戏。他当时问我："你自己去拍的话会怎么做呢？"我把想法告诉他，他就说："好，你去拍吧！"他给了我信任。实际上从他的电影里面我也学到了很多东西，明白了电影原来可以这样拍。

问：《辣手神探》您也参与了特技和爆破指导？

罗：《辣手神探》中两辆摩托车飞到空中爆炸，周润发开枪打，爆炸的摩托是我开的。

当时电影公司说没钱不让拍，吴宇森就生气了，要自己掏钱拍。当时我觉得公司给他压力，我不能不管，就免费为他做危险动作。那时这些危险动作香港没有几个人能做到，一个动作5万，拍《辣手神探》，第一个危险动作我收了5万，第二个就一分钱不收。

问:20 世纪 80 年代到 90 年代,您先后为徐克、唐季礼、杜琪峰、刘镇伟等导演做特技指导,为周润发、刘德华、成龙、杨紫琼、周星驰等明星做特技替身,身体受过很多伤,哪一次最严重?

罗:最重的一次受伤大概是拍《辣手神探》那段时间,我弄一个配方炸药,香港第一个反应弹,可以装在枪膛里,打到墙上爆炸,不用拉电线按钮,直接打过去就炸。我就是搞这个试验,把自己炸到了医院里。30 多个小时眼睛什么都看不到,医生说可能会双目失明。当时头发也没了,毁容了。

其实,我觉得做动作特技,不在于你替谁,而在于你做什么动作。我最早尝试爆炸的是电影《金牌师姐》,把汽油弹放在我的车上,炸自己。

问:面对这些危险,您在开工前担心吗?

罗:在做之前,我只想应该安全吧,以前就是这样拼过来的,我希望自己没事。当然我也会做整体安排和计算。

问:这么多年过来了,您怎么总结自己当时的特技工作?

罗:我当时的目标是,自己做出的特技不仅是香港第一,在世界上也要叫响。那时特技工作的状态是:穿上防火衣在火堆中打滚,戴着头盔在汽车里随车滚动,忍受爆炸所带来的冲击波,骑摩托车凌空飞跃,连人带车摔在地上……这些都是家常便饭。其实,我们的工作就是“走钢丝”。

问:20 世纪八九十年代,香港动作片在动作特技方面水平如何?

罗:那时都是在胡来,我们也是在这个过程中摸索出来的。好莱坞在这方面很发达,但是我们香港有很多解决突发问题的能力。香港起步晚,美国有很多年特技方面的积累。

如果在好莱坞拍一部电影,对于费用考虑得很少,他们要花很多钱来做实验,而我们拍摄影片的进度很快,这样可以节省很多,再加上我们的经验可以避免很多实验中的浪费。我们用的车也不能和好莱坞比,他们用的是昂贵的新车,我们只能用旧的。

我的镜头“永远在动”

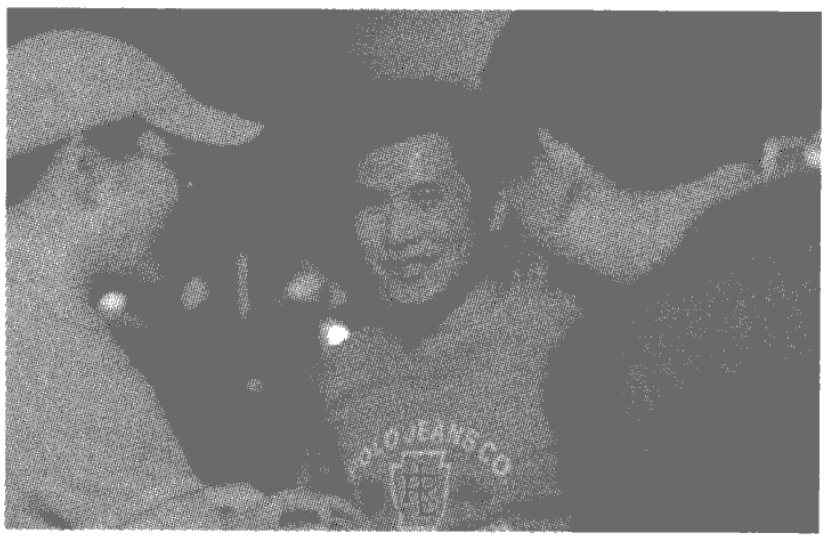
问:20 世纪 90 年代,您担任过《飞虎雄心》、《烈火战车》、《飞虎》等影片的动作指导,其中《烈火战车》、《飞虎》先后入围香港金像奖和台湾金马奖最佳动

作指导奖。作为动作指导，工作步骤是什么？

罗：先看剧本，再看环境，即使有个人想法，也是从剧本发生。通常剧本可能就几行字说动作，很含糊，但就要拍。我们会看是什么人物的动作，凶残的人和成功的人动作表达方法不一样。

我喜欢拍动作时导演站在旁边，别跑很远去喝茶，因为这样我可以问很多“好不好”，因为整个戏他最清楚。我虽然有自己的计划，但不能肯定跟导演的路子完全相同，所以有很多突然想到的，要问导演。这个可能和其他武术指导不一样，他们可能希望导演走远，自己拍。

工作照



罗礼贤工作现场

问：1998 年您导演了《B 计划》，入围日本北海道电影节最年轻导演奖，是吗？

罗：我觉得《B 计划》动作不错，它是西方动作片的概念，跟功夫片完全不一样。当时的德国电影评论说，1998 年我把香港动作电影带到西方电影领域，到 2003 年也没有香港动作片超过我。当时《B 计划》除了被提名“北海道最年轻导演奖”，法国干邑电影节也邀请我去，后来因为嘉禾公司推掉的原因我没去成。

问：您说《B 计划》的西方动作片的概念，具体指什么？

罗：有个外国电影《乌鸦》（李小龙之子李国豪主演）的监制，我在美国见到他，他看了《B 计划》，说很像美国片，虽然也能看出来不是，但肯定不像以往香港片，他说我的影片有个特点，没有一个停下来的镜头，永远在动，文戏、动作戏都在动。这其实是我拍动作片的特点，可能我这个人本来就坐不下，所以我的影片永远在动。安静下来，我就觉得不舒服。

问：这种“永远在动”的特点会不会影响影片整体的叙述和抒情？

罗：抒情的时候，我还得慢慢动。和其他导演从大环境开始说故事不一样，我

喜欢从人开始说故事。我拍动作片,关注人的变化比环境多,喜欢带观众一起走,这样的可能性比较多,从人物再慢慢带出其他因素。就好像说山里有个洞,洞里有个人,这是一般人的思维。我是先从人开始,然后出现洞,最后出现山。

问:在香港,动作电影的特技和特效有什么区别?

罗:电影特技可以分成3种:第一种是武行的替身,像武打动作、撞玻璃这些硬功夫;第二种是像火烧戏、在高处危险作业等更具有危险性的替身工作;最后一种是驾驶摩托车、小轿车等的飞车替身,这样的替身难度最大。

特效有两种:一种是电脑后期,一种是现场做。比方要把一辆车炸到空中翻滚,这里面就有两个部门合作:一是特效部门,负责把装置做好;一个是特技部门,负责开车。在香港一般没有特效,只有特技,因为特效由道具和后期负责了,比如有的道具也负责放烟、放水、放火。

问:近年,您参与好莱坞电影《木乃伊3》、《谍中谍3》的特效工作,有什么不同感觉?

罗:其实,谁都知道我的特技厉害。我对爆破的控制能力,我敢说是香港最高的,因为我做的他们都没做过。可是,外国人不喜欢我去做特技,只让我做特效,特效只是辅助做特技,因为他们要照顾一帮美国的特技演员。

问:前几年,您来内地与李少红导演合作了恐怖片《门》,担任动作指导。感觉如何?

罗:李少红导演的《门》,我觉得我的风格有点跳出来。如果是个比较香港或是比较美国的恐怖片,可能就没问题了。陈坤飞车的部分有点过,我没想到导演的风格这么文气。她本来说要拍商业片的,那之前我很少看她的片子,谈的时候和看剧本都觉得挺商业,但拍出来就不商业了。后来,我觉得如果按照她的感觉,其实不需要那么多动作。

问:您现在的工作重心在香港吗?

罗:我现在的主要市场不光是香港,新加坡、马来西亚、泰国、美国、中国内地的电影、电视都会叫我,现在香港的工作量太小。最近正在帮内地导演宁浩做《无人区》,帮他想很多动作戏。我自己今年年底也会再做导演拍戏。

跋

雕虫小技与修行大道

“浑身上下谁知始终，天地之间何为本然。”这是今年3月26日，于承惠老师为本书的题词。那晚在亚运村的米罗咖啡厅，我们从武术“雕虫小技”谈到武学“修行大道”，两小时后谈到此书。最终我没敢将全稿给于老师看，因为当时只觉三年的书写正是他所不屑的“雕虫小技”。

深夜临别，为了把握最后机会找回自信，我向于老师直言：任何人对任何事的了解，都是先从形式开始，然后才逐步登堂入室，直至本然。于老师：对。于是我立刻振作，抢着给于老师打车后，故作镇定地上了另一辆出租。

一路上，看着久违的北京夜景，我莫名兴奋，开始与司机聊功夫片。不料司机是个内行，对20多年前徐小明的《霍元甲》如数家珍，京腔一开滔滔不绝，今夜他比我兴奋。他说当年《霍元甲》让他学会一个新词：“万人空巷”。以前以为这个词是说“人少”，后来才知道是说“人多”，因为“所有人去干一件事了”。他说当年为了看《霍元甲》，和老婆一起逃班，第二天领导问责，只要说看《霍元甲》，领导就会原谅。我说：强，这就是武侠片的魅力。

美国人类学家罗伯特·尤林在《理解文化：从人类学和社会理论视角》中提出人类的“观战心理”，弗洛伊德指出人的“攻击本能”，这让我理解了陈墨老师在《刀光侠影蒙太奇——中国武侠电影论》中的话：中国武侠电影史长达80年之久，几起几落而始终绵延不绝，最根本的原因，未必是人们对于“侠”的留恋，而是人们对于“武”的嗜好。——这是5年前在南京工作时的读书笔记。

2000年我20岁，看过《卧虎藏龙》，像是找到了生活的热情，顿觉自己十载的求武生活竟是蜻蜓点水。于是，我开始关注武侠文化与宗教人文、动作设计与电影剧作的内在关系，不料越学越迷茫。为了不留遗憾，2006年我考入北京

电影学院读研究生，以“拉片”方式细读《侠女》、《猛龙过江》、《醉拳》、《黄飞鸿》、《精武英雄》、《英雄》、《功夫》、《霍元甲》、《投名状》等百部经典影片，同年参与恩师贾磊磊先生负责的 CCTV－6 纪录片《中国武侠电影人物志》，在与数十位著名动作片导演、武术指导的面对面交流中，我不由地开始了对“武戏”与“文戏”的集中研究。2008 年参与《夺标》拍摄，从剧本到动作，徐小明导演的细心教导，让我有了登堂入室之感，原来武术与电影在银幕上的交融是如此奇妙！

千年中国武术与百年西方电影在中国交汇，诞生了绝世独立的“武侠电影”，而其核心部分就是“动作导演”。洋务运动说“洋为中用，古为今用”，这话实在高级，中国武侠电影的发展及动作导演的创新，至今对此受用不尽。

《功夫片的秘密：动作导演艺术》这本拙著，只是武侠动作电影创作研究的基础成果，作为一块砖头，它顶多只是敲开了动作导演艺术的冰山一角，诸如动作导演与导演风格、动作的声音设计、动作人才的培养等问题，因篇幅所限未被收入。前几天，在朋友引见下，我们与成龙大哥聊天到凌晨，当大哥谈到想成立中国武师工会遇到的困难时，我深感现在自己所做的一切只是个小小的开始，而像大哥这样活在当代的侠客，我们实在需要太多。

庞德说“汉语天生就是诗”，那么中国的“侠”字就是诗中尚武豪放的一派。象形文字中的“侠”字，是一个手持木棒的人的形象，到现在，“侠”字最先落笔的还是一个“人”字，所以“侠”的意义首先在于人性。——这是 3 年前刚进电影学院时的读书笔记。为了表达对这段话的理解，我写了电影剧本《伤侠》。

一直认为武侠功夫片不仅仅是技术的展示，动作背后的内涵才是艺术的真谛；一直感觉电影《三峡好人》、《春去春回》中隐藏着武侠片的某种奥秘；一直相信在这个信仰缺失的年代，“尚武精神”是重塑民族心理的有力武器……这些貌似深刻的话让我一直不能自拔，如何超越“雕虫小技”进入“修行大道”，这是很多同仁不断努力而做不到的，我也一样。

但有时我想：或许“雕虫小技”不能超越，因为“大道”就在其中？

张　力

2009 年 5 月 1 日　于北京电影学院

鸣　谢

香港动作特技演员工会执行会长、著名武术指导、导演元彬先生为本书审稿作序并全力支持。香港骄阳电影有限公司总裁、香港有线卫星电视有限公司营运总裁、著名导演、动作导演徐小明先生为本书审稿作序并全力支持。著名电影人成龙、洪金宝、吴宇森、徐克、徐小明、程小东、袁和平、刘家良、元彪、元华、于承惠、徐向东、熊欣欣、江道海、罗礼贤、刘家辉、张华勋等先生多次接受采访和审稿。

中国艺术研究院院长助理、研究员贾磊磊老师和北京电影学院电影学系主任、教授杨远婴导师的无私支持和细心指点。北京电影学院陈山教授、王海州教授、徐皓峰老师、林黎胜老师和电影频道陆红实老师的热情帮助。

国家体育总局武术运动管理中心科研部主任、研究员康戈武老师为本书审稿作序。《中华武术》杂志龚建新、《拳击与格斗》杂志邓延成、功夫片作者赵伟、央视网魏君子、搜狐网竹聿名、央视《人物》张海、功夫片王朝网站丁丁、北京电影学院美术系研究生耿鹏飞等同好的访问资料支持和宣传策划赞助。

我的朋友李琴及其父母李选清、陈菊芳的默默支持。

主要参考书目

1. 第四届香港国际电影节特刊:《功夫电影研究》,1980 年

2. 第五届香港国际电影节特刊:《武侠电影研究》,1981 年

3. 第八届香港国际电影节特刊:《七十年代香港电影研究》,1984 年

4. 香港国际电影节特刊:《向动作导演致敬》,香港国际电影协会,2006 年

5. 陈文泉编译:《影视戏剧导演技术基础》(上下),中国台湾合记图书出版社

6. [英]雷纳逊著,周传基、梅文译:《电影导演工作》,北京电影学院,1979 年

7. 罗卡、吴昊、卓伯棠:《香港电影类型论》,牛津大学出版社,1997 年

8. 黄仁主编:《胡金铨的电影世界》,台北市"中国电影史料研究会",1999 年

9. 大卫·波德威尔:《香港电影的秘密》,海南出版社,2003 年

10. 贾磊磊:《中国武侠电影史》,文化艺术出版社,2005 年

11. 贾磊磊:《武之舞——中国武侠电影的形态及神魂》,河南人民出版社,1998 年

12. 陈墨:《刀光剑影蒙太奇——中国武侠电影论》,中国电影出版社,1996 年

13. 陈墨:《中国武侠电影史》,中国电影出版社,2005 年

14. 傅正义:《影视剪辑编辑艺术》,北京广播学院出版社,2003 年

15. 林洪桐:《表演艺术教程:演员学习手册》,中国传媒大学出版社,2000 年

16. 钟宝贤:《香港百年光影》,北京大学出版社,2007 年

17. 中国台港电影研究会:《成龙的电影世界》,中国电影出版社,2000 年

18. 康戈武:《中国武术实用大全》,今日中国出版社,1990 年

19. 旷文楠等:《中国武术文化概论》,四川教育出版社,1990 年
20. 温力:《中国武术概论》,人民体育出版社,2005 年
21. 张耀庭、张山等:《中国武术史》,人民体育出版社,1997 年
22. 乔凤杰:《武术哲学》,社会科学文献出版社,2007 年

主要参考文献

1. 索亚斌:《试论香港动作片的动作表现原则》《形式美感:姿态清晰、巧妙、富于节奏感》,载《北京电影学院学报》2001 年 4 月

2. 索亚斌:《试论香港动作片的动作表现原则》《慢镜头、重叠剪辑和重复剪辑》,载《北京电影学院学报》2001 年 4 月

3. 郑大卫:《功夫片一代宗师刘家良》,载《电影双周刊》第 547 期第 70 ~ 73 页,2000 年 3 月 30 日

4. 李绍端、梁柏坚、卢伟力:《六十年代初期粤语武侠电影蓬勃因素研究》,载《电影双周刊》第 59 期第 38 ~40 页,1981 年 4 月 30 日

5. 余慕云:《谈谈香港电影的武术指导》,载《电影口述史展览之 < 再现江湖 > 》第 80 ~86 页,1999 年

6. 赵洋:《试论动作电影中的新动向》,载《北京电影学院学报》2005 年第 4 期

7. 张力:《刚柔并济铸和谐——〈卧虎藏龙〉与〈英雄〉的镜头分析》,载《理论与创作》2003 年第 3 期

8. 张力:《关于当代武侠影视的文化透析》,载《电视研究 · 业务专刊》(中央电视台主办)2001 年第 2 期,第 100 ~101 页

9. 文知爱:《60、70 年代“动作片”的兴起:胡金铨、张彻“动作片”的比较与影响研究》,北京电影学院 2005 届电影美学硕士论文

10. 张蜀津:《论当代电影创作中的“暴力美学”》,北京电影学院 2003 届外国电影史硕士论文

11. 傅睿纯:《一次继承与变革的武侠片试验——评〈卧虎藏龙〉》,载《北京电影学院学报》2001 年第 2 期

主要参考纪录片

1.《中国武侠电影人物志》(35 集),中央电视台电影频道制作,2008 年 8 月 11 日首播

2.《功夫片岁月》DVD,美国哥伦比亚公司 2002 年出品

3.《电影香江》系列 DVD,香港天映公司 2004 年出品

4.《无敌成龙》(*The Invincible Jackie Chan*) DVD, Passport Entertainment 2002 年出品

5.《元班人马》系列 DVD,香港电台 2009 年出品

附录 1　香港武术指导源流[①]

从 20 世纪 60 年代末至今，香港武侠动作影坛的动作指导主要来源于戏剧和功夫，据不完全统计，其发展简史与人员组成如下：

一、戏剧

20 世纪 40 年代至 60 年代是其创建和发展时期，主要组成：

1. 中国戏剧学校（于占元）；2. 东方戏剧学校（唐迪）；3. 春秋戏剧学校（粉菊花）；4. 中华戏剧学校（马承志）；5. 袁小田；6. 韩英杰；7. 梁恒泰。

1. 于占元（中国戏剧学校）

元龙（洪金宝）、元楼（成龙）、元彪、元华、元庭、元奎、元彬、元文、元武、元泰、元德、元秋、元甫、元红、元宝、元辉、元菊、元俊、元麟、元发、元新、元声、元南

●代表人物——洪金宝（洪家班）

陈会毅、陈龙、林正英、狄威、曾志伟、孟海、钟发、冯克安、元彪、元华、元奎、元武、钱升伟、泰山、咖喱、周金海、周金刚、彭润祥、钱嘉乐、曹荣、小侯、萧德虎

●代表人物——成龙（成家班）

冯克安、周润坚、唐炎灿、黎强权、张耀华、尹发、王坤、火星、太保

易天雄、李忠志、李建生、林国斌、陈达广、卢惠光、赖胜光、黎强根、黄明升、潘炳忠、贾仕峰、彭晓生、李俊杰、丛培勇、韩春、段伟伦

陈文清、薛春炜、郑继宗、姜国华、关湧、Brad Allan、Joe Elgo、郑志豪、于浩儿、伍刚、何钧

2. 唐迪（东方戏剧学校）

徐忠信、程小东、火星、潘健君、斑马仔

●代表人物——程小东

潘健君、郭追、尹发、刘志豪、刘崇峰

---

① 参考：彭志铭《武师系谱》——《向动作导演致敬》，第 20 页，载香港国际电影节特刊，香港国际电影协会，2006 年 4 月。

3. 粉菊花(春秋戏剧学校)

钱月笙、董玮、林正英、惠天赐、陈龙、小侯、钟发、孟海、尊龙、李少鹏

4. 马承志(中华戏剧学校)

京柱、咖喱、钟发、刘志豪、陈会毅

5. 袁小田

肥英(陈锦英)、袁成就、唐佳、小老虎、周小来、石志斌

●代表人物——唐佳

肥英、袁成就、黄培基、伍元勋、阿水、罗强、龙日升、徐虾、黄树棠、杨虾、袁振洋、凌志雄、元宝、袁和平、袁祥仁、卷毛强、姚文基、张龙英、白骨精、高佬权

●代表人物——袁和平

袁祥仁、袁信义、袁日初、袁龙驹、袁振洋、赵中兴、谷轩昭、甄子丹……

6. 韩英杰

徐二牛(带了徐小明)、洪金宝、梁少松、陈会毅

●代表人物——徐小明

林迪安①、谷轩超②、曹荣、于荣光、徐向东、李赛凤

7. 梁恒泰

梁少松③

沙煲、沙鸥、梁小熊、梁小龙

●代表人物——梁小熊

秦贵宝(大陆)、孖大(梁盛熊,七弟)、十仔(梁嘉熊,十弟)、玉书(吴育枢)

陈强(陈国强)、王坤康(大康)、姚文基、黄家良、谷轩昭、凌志华、大象(邓泰和)

●代表人物——梁小龙

李发源(空手道亚军,梁小龙是季军)、波仔、林满华、胡志龙(后与林满华做副指导)

二、功夫

刘湛

刘家良、刘家荣

刘家辉

●代表人物——刘家良

神仙、曾志伟、冯克安、马骝、小侯、京柱、林克明、惠英红、杨菁菁、黄哈、熊欣欣、任世官、

---

① 担任好莱坞电影《黑客帝国》及《蜘蛛侠》武术指导。

② 现协助动作导演袁和平,任武术指导。

③ 梁少松随哥哥梁耀品(在唐迪学校做教练)学艺,父亲梁恒泰(羊估恒)是武师。

陈全、梁启震、钟兆荣、陈强、唐伟成、牛叔、奀仔、罗威、任大官、陈狄克、梁家仁、戚冠军、水怪、张有、刘志豪、祁祁、杨细钧、罗拨、肥强、尹发、阿南、阿汉、何宝星、大宝、刘瑞意、朱仔、邓德祥、傅声、张展鹏、汪禹、陈强、吴育枢

刘家荣

（刘家良亲弟，协助刘家良）

刘家辉

（刘家良义弟，协助刘家良）

附录2　不同时代的兵器

时代	主要兵器	兵器质地
夏	戈、矛、戟、钺、剑、弓箭	青铜制
商	戈、矛、戟、钺、剑、弓箭、杵	
周	戈、矛、戟、钺、弓箭、弩、剑、匕首、铜斧	
春秋	戈、矛、戟、弓箭、弩、剑、匕首	开始出现铁制 主要为青铜制
战国	戈、矛、戟、弓箭、弩、长剑(最长1.4米)、流星锤	
秦	戈、矛、戟、长剑、弓箭、秦弩	
西汉	刀、剑、矛、戟、斧、骸、绳镖 刀在实战中取代了剑(剑以后成为装饰佩带物,形制无变)	主要为铁制
东汉	刀、矛、戟、斧、骸、绳镖、枪(形制与矛相似)	
三国	刀、枪、矛、斧、连弩(元戎)、棍	
两晋	钢刀、枪、矛、弓、弩、棍	

（续表）

时代	主要兵器	兵器质地
南北朝	钢刀、枪、矛、弓、弩、棍	
隋	刀、枪、矛、斧、钺、弓、弩、棍 枪较矛短直而锐，成为步、骑兵主要武器	
唐	刀、枪、矛、斧、钺、弓、弩、棍、流星锤、硬鞭 刀：仪刀、障刀、横刀、陌刀（长刀）	
五代十国	刀、枪、矛、斧、钺、弓、弩、棍、流星锤、硬鞭 刀：仪刀、障刀、横刀、陌刀（长刀）	
北宋南宋	枪棒最盛： 枪：双钩枪、单钩枪、环子枪、鸨项枪、素木枪、锥枪、太守笔枪、短刃枪、抓枪、蒺藜枪、拐枪 棒：钩棒、抓子棒、狼牙棒、杵棒、杆棒、大棒、夹链棒 棍：流星锤、硬鞭 弓、弩：踏张弩（神臂弩） 大刀（由直的长条型方刀头改为前锐后斜，长柄铁制）、大斧	
元	刀、枪、棍、棒、弓、弩等	
明	刀：短柄刀（戚家刀、腰刀）、长柄大刀（偃月刀、钩镰刀） 枪：长枪，用于车战骑战守城御寨；稍短如铁钩枪、龙刀枪等，用于步战进攻 棍：大棍、齐眉棍、齐头棍 狼筅、钯、弓、弩、西洋枪炮	
清	大刀：挑刀、宽刃刀、片刀、虎牙刀 长枪：蛇枪、钩镰枪、长枪、钉枪、十字镰枪、虎牙枪、双钩镰枪、雁翎枪 短柄刀、长柄刀、腰刀 西洋枪炮	

●附录2 补充资料

刀：

旧石器时代：石刀。

商代：青铜刀，应用不及剑广。

汉代:铁刀、钢刀,在战争中取代了剑。

两晋南北朝:生铁与熟钢合炼而成的横法钢、燕钢制刀。

隋唐时期:皇家禁卫军的仪刀、一般官吏的鄣刀、士兵的横刀、步兵的长刀。

宋元时期:刀头由直的长条形方刀头改为前锐后斜,有护手,多长柄铁制。

明清以后:长柄刀、短柄刀、腰刀。

枪:

原始社会:石制矛枪。

东汉:与矛形制相似。

隋唐时期:废长兴短,较矛短直而锐的枪成了步、骑兵的主要武器。

宋明两代:枪是主要军事装备,用于车战骑战、守城御寨的长,用于步战、进攻的短。

宋代:双钩枪、单钩枪、环子枪、鸨项枪、素木枪、锥枪、太守笔枪、短刃枪、抓枪、蒺藜枪、拐枪。

明代:长枪、铁钩枪、龙刀枪。

清代:蛇枪、钩镰枪、长枪、钉枪、十字镰枪、虎牙枪、双钩镰枪、雁翎枪。

剑:

商周:剑为卫体武器,青铜制,较短。

战国后期:使用长剑,最长 1.4 米。

汉代:剑逐渐退出军事与战争的舞台,为刀所取代。在民间却得到了发展。以后形制没有大的改变。

棍:

秦汉以前:在军事中运用不多。

三国时期:用于战场始有记载。

唐代:军队普遍装备。

明代:大棍、齐眉棍、齐头棍、三节棍、大梢子棍、手梢子棍。在训练士兵中普遍运用。

鞭:

唐宋时期:有将领使用“硬鞭”的记载。

流星锤:

战国:已有之。

唐宋时期:在军事中广为应用,后来因为其他暗器的出现而逐渐被淘汰。

清代:民间卖艺打场子多用。

绳镖:

原始社会:渔猎工具。

西汉:战场上已有应用。

斧钺:

商代:重要的兵器之一。

周代:渐衰。

东汉、隋唐时期:在军事上达到使用高潮。

盾：

原始社会：起源于黄帝时期的战争。

明代：戚继光善用于战阵。

矛：

原始社会：出现于生活劳动中。

商代：出现了青铜矛。

战国：出现了铁矛。

戟：

商周时期：最早出现。

春秋：广泛使用。

战国末期：出现了铁戟，有了创新和发展。

匕首：

原始社会：石制。

商周后期：青铜制、铁制。

附录3　海外武术一览表

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
一	亚洲					
1	东北亚	柔道	日本	体育化的新柔术，技术主要分为三种：(1) 投技（站立、舍身摔法）(2) 当身技（击打技术）(3) 固技（关节技、绞锁技）。	源自传统柔术，自其基础上提炼改革而成的体育化竞技项目。强调：精力善用，其他共荣。即用最经济的技术力量获取身心锻炼与技术胜负的最佳结合，使参与者从中得到益处。	有关电影：日本电影《姿三四郎》；香港电影《柔道龙虎榜》。代表人物：嘉纳治五郎、西乡四郎。
		柔术	日本	是相当全面的技术，包含当身技（拳脚击打）、投技（摔法）、缔技（绞杀术）、关节技（擒拿术）等和兵器法。	从日本上古的搏击技术发展而来，且受到中国武术的极大影响。流派众多，但都要求心平气静、柔顺沉着，共同特点是主于御人、以柔制刚。	

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		相扑	日本	相扑手上身赤裸，下身只系兜裆布，比赛中可用推、摔、捉、拉、闪、按、踢、绊等技术，以使对手第三点支撑地面或退出界外为胜。	起源于日本古代的农耕仪式，代表着大和民族好强求胜、刚忍并存的心理特征与性格，要求选手具有高度的精神境界，包括忍耐力、斗志和修养。	
		空手道	日本	手足并用的格斗技术，基本进攻技术分为手技与足技。具备有针对性的防守，如弧形、旋形、合掌、掌劈、交叉防守等。	源于中国而形成于古琉球民间。日本占领琉球，改名为冲绳，当地居民奋起反抗，虽最终失败，但空手道仍发展并流传至今。	有关电影：日本电影《黑带》；韩国电影《风斗士》。代表人物：大山倍达。
		合气道	日本	强调柔化不外抗，顺应外势，借力打力，讲究吐纳与动作的结合，注重力量的整体性及内在的精神修养。实战中多使用反关节擒拿技巧以制胜。	植芝盛平于1942年创立，源自古老柔术，强调精神修养，追求通过武术锻炼达到“我即宇宙”和“宇宙即我”的妙谛，被尊称为一种“日本民族文化”的武道。	有关电影：日本电影《合气道》；好莱坞影星史蒂芬·西格的动作电影。

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		剑道	日本		日本江户时代，深受儒家和禅宗影响，在练习剑术中注入武士所需的精神追求与生活态度，从而形成剑道。讲究气、剑、体一致，强调对于意志心理的磨砺，追求处变不惊、安静明澈、直面本质的境界。	有关电影：日本电影《宫本武藏》三部曲。代表人物：宫本武藏。
		少林寺拳法		主守从攻型实战技术，刚（击打体系）柔（擒摔反击体系）兼备，最大的特色是擒拿与反擒拿术在格斗动态下的应用。	源自中国古法少林拳术，是宗道臣在其基础上革新开创的武功体系。改少林拳术以攻为主、以刚为主的特点为主守从攻、后发制人。	有关电影：香港电影《少林寺》、《天使行动》等。
		韩国合气道	朝鲜韩国	融合了拳脚、飞腿、地战、擒拿、摔法和兵器等的精华，刚柔相济，以柔克刚，制敌而不伤敌。	由日本柔术衍生而来，融合了传统跆拳道踢击和拳击技巧，是一种结合武功与精神修炼为一体的精微武学，更是一种强健体魄的和平精神武道。	有关电影：香港电影《合气道》。代表人物：池汉载。

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		跆拳道	韩国	是手脚并用的搏击技术，由于以脚踢击的动作为主要成分，占70%，又被称作“踢的艺术”。	起源于古“花郎道”，殖民时期，在日本与当地武道交融，萌生了新的技术体系，二战之后返回祖国。训练以提高技艺、磨炼品质为目的，讲究“礼义廉耻，忍耐克己，百折不挠”。	有关电影：中国内地电影《跆拳道》。
		搏克	蒙古	比赛中只许抓上衣和腰带，不许抓裤子，可以用腿使绊，但不能用抱腿和跪腿摔，使对方膝盖以上任何部分着地即可胜出。	蒙古民族是世界上最早穿衣服摔跤的民族，摔跤术是该民族夺取荣誉甚至汗位、官职的考试内容之一。后来着装摔跤随着成吉思汗的铁骑流传至各地。	有关电影：香港电影《金鹰》。
2	东南亚					
		泰古拳	泰国	暹罗土拳“奔南”讲究全身可用之部位皆使用，无所不用其极。双手缠麻的格斗术，技法全面，全无禁忌。	暹罗国徒手军事格斗术“本南”蓬勃发展，产生了现代泰国拳的原型“缠麻式格斗”。拳法多样，凶险残忍，各种毒招都能使用。	有关电影：泰国电影《拳霸》。

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		泰国拳		双拳、双腿、两肘、两膝皆可运用攻击，号称“八臂运动”，内外围都有拿手技术、致命绝招。	由泰古拳做体育化改造发展形成，仍继承其凶狠强霸的特色。	有关电影：泰国电影《美丽拳王》；香港电影《拳击》；法国电影《拳王》。
		缅甸斌道	缅甸	柔式：先守后攻，擅长侧击闪打与近身缠锁；刚式：又称斌道拳击，崇尚硬攻直上，寓防于攻，与泰拳如出一辙。	斌道名师多为克伦族、克钦邦族人，而这两族祖先均来自中国云南。斌道拳击比赛粗暴危险，技法包罗万象，无所不用其极，但拳师重武德，有礼貌修养。	
		寮、柬拳术	老挝柬埔寨	形式与泰国拳无大差异。	与泰国拳有渊源。	

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		魔杖	菲律宾	独立完整的武学流派，包括器械及徒手技法，最常见的是双棍术。基本观念包括破坏、安全位置、流动三要素。	由菲律宾古代刀剑搏击术演变而来的一大武功体系，在漫长的殖民生涯中得到飞速发展，实战的磨砺使之变得简洁实用，没有花招。	
		班卡西拉	印尼 马来西亚 文莱	“出其不意”是其确保有效攻击的一项关键要素。	源自由印度来马来群岛定居的古代修士，受这些人的影响，含有一种近乎神秘主义的哲学特质。练习者必须接受四个主要领域的训练：心理与精神；自我防卫；文化艺术；运动竞技。	
3	南亚					
		卡拉里帕亚特	印度	学习过程：第一阶段：身体素质训练；第二阶段：木制武器使用技术，如长棍、短棍；第三阶段：金属器械使用技术，如短斧、短剑、长矛等。	“卡拉里帕亚特”意为在军事训练场地上进行的搏击训练。起源自印度南部地区战乱频仍的古代，训练中有着神秘的宗教色彩，重视礼仪和仪式，营造庄严的气氛。	

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		瑜伽	印度	具有典型东方武术的特点，着重于锻炼人的精力，作为武术辅助的练习方法，而非实战技术。	是印度人民几千年来从实践中总结出来的人体科学修炼法，强调道德是最主要的，注意姿势及呼吸训练，控制精神感觉，挖掘潜在能力。	
二	欧洲 北美洲					
		桑搏	俄罗斯	四种主要技术：1. 站立摔法；2. 抱腿摔；3. 西方角力式动作；4. 拿关节动作。	日俄战争结束后，由俄国人研究创立的融本国各民族及西方自由式摔跤特点，并加入擒拿术等，类似于柔道、柔术、中国摔跤的格斗术，在军警捕俘实战中的作用巨大。	
		踢腿术	法兰西	戴拳套的法国式拳击比赛，可以连续踢击，但禁止扭斗、箍头、用肘膝和头部攻打等。	源自泰柬越一带，1820 年在马赛出现，1830 年在巴黎出现，与当地文化结合，讲究美观优雅和礼貌，适于上层人士消闲及强身健体。	

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		踢拳术	美国	拳击加腰线以上的腿法。	20 世纪 70 年代，在与东方武技交流的过程中，吸收其理论精华，形成了既保持拳击技术优势又掌握必要腿法的所谓踢拳术。	
		现代拳击		拳击起源于古埃及时期，被西方人普遍看作“勇敢者的运动”，是西方武术的代表，除了精妙的组合技巧，还强调充沛的体力、强劲快速的击打与勇敢顽强的意志。		有关电影：好莱坞系列电影《洛奇》（共 6 集）、《拳王阿里》。
		自由搏击	美国	远以踢打，近加肘膝，贴身摔跌锁拿，长短兼备、全面多样、攻防全能的技术体系。	起源于 20 世纪 60 年代的欧美，兼收并蓄东西方武术与格斗形式的精华，是现代武道文化和技艺最佳结合的产物。	

（续表）

序号	区域	武术名称	发源/流行国家	技术内容及特点	文化背景与特色	其他说明
		古典式摔跤	法兰西	不许抓衣服，不准用手和腿进攻对方下肢，只许用手臂抱头、颈、躯干和上肢，以把对方摔倒并双肩着地为胜。	古希腊和古罗马时期的摔跤方式于19世纪传入法国，后被引入奥运会。	有关电影：中国内地电影《现代角斗士》。
		自由式摔跤	美国	可以手足并用，抱头、颈、躯干、上下肢，缠腿、勾足、挑腿，但不许抓衣服、使用反关节技和令人窒息的动作。	始于18世纪末19世纪初的欧美国家，原是娱乐项目，后被引入奥运会，规则比古典式更自由。	
		击剑	法兰西	重剑、花剑、佩剑	盛于14世纪的骑士时代，19世纪成为奥运会比赛项目，继承其传统的既优美典雅又惊险刺激、健身与竞技并重的特点。	有关电影：法国电影《佐罗》、《三剑客》；中国内地电影《剑魂》。
三	南美洲					
		柔术	巴西	1. 充分利用力学原理巧胜对方；2. 倒地制敌取胜；3. 超近距离的缠斗；4. 男女老少皆宜习练。	源自日本柔术，经过巴西人的适当改造，糅合新的技术，形成比较完善的独立格斗体系，但总体仍保持着柔术“柔的法则”。	有关电影：香港电影《导火线》。

附录4　历届香港电影金像奖最佳动作设计获奖及提名名单

（加“★”者为获奖者及其作品）

2009 年

★洪金宝、梁小熊《叶问》

洪金宝《三国之见龙卸甲》

元奎《赤壁》

李忠志《保持通话》

董玮《画皮》

2008 年

★甄子丹《导火线》

江道海《双子神偷》

程小东《投名状》

李忠志《男儿本色》

钱嘉乐《门徒》

2007 年

★袁和平《霍元甲》

程小东《满城尽带黄金甲》

董玮《墨攻》

甄子丹《龙虎门》

成龙、李忠志、“成家班”《宝贝计划》

2006 年

★甄子丹《杀破狼》

刘家良、董玮、熊欣欣《七剑》

李忠志《三岔口》

成龙、唐季礼、元德《神话》

袁和平、袁信义、谷轩昭《精武家庭》

2005 年

★袁和平《功夫》

元奎《千机变 II 花都大战》

钱嘉乐《旺角黑夜》

元彬《柔道龙虎榜》

李忠志、“成家班”《新警察故事》

2004 年

★甄子丹《千机变》

洪金宝《飞龙再生》

董玮《双雄》

钱嘉乐《少年阿虎》

元彬《大只佬》

2003 年

★程小东《英雄》

林迪安《无间道》

元奎、国建勇《夕阳天使》

郭振锋《天脉传奇》

董玮《想飞》

2002 年

★董玮、“成家班”《特务迷城》

程小东《少林足球》

程小东《我的野蛮同学》

元奎《拳神》

袁和平、元彬、谷轩昭、袁信义《蜀山传》

2001 年

★袁和平《卧虎藏龙》

李忠志《特警新人类 2》

熊欣欣《顺流逆流》

薛春炜《东京攻略》

唐季礼、薛春炜《雷霆战警》

2000 年

★董玮《紫雨风暴》

李忠志《特警新人类》

成龙、“成家班”《玻璃樽》

郑家生《枪火》

林迪安《中华英雄》

1999 年

★成龙《我是谁》

林迪安《风云之雄霸天下》

罗礼贤《B 计划》

董玮《杀手之王》

董玮《幻影特攻》

1998 年

★董玮《神偷谍影》

元彬《黑金》

元彬《十万火急》

洪金宝《黄飞鸿之西域雄狮》

“成家班”、曹荣《一个好人》

1997 年

★唐季礼《警察故事 4 之简单任务》

袁和平《黑侠》

董玮《新上海滩》

程小东、马玉成《冒险王》

马玉成《冲锋队之怒火街头》

罗礼贤《飞虎》

1996 年

★唐季礼、成龙《红番区》

元彬、孟海、董玮《刀》

“成家班”、“洪家班”《霹雳火》

元奎、元德《给爸爸的信》

罗礼贤《烈火战车》

1995 年

★刘家良、“成家班”《醉拳 II》

元奎、元德《中南海保镖》

洪金宝《东邪西毒》

元奎《洪熙官》

袁和平《精武英雄》

1994 年

★元奎、元德《方世玉》

元彬《黄飞鸿Ⅲ之狮王争霸》

程小东《东方三侠》

袁和平、袁祥仁、袁信义、谷轩昭《少年黄飞鸿之铁马骝》

成龙、“成家班”《重案组》

1993 年

★袁和平《黄飞鸿Ⅱ之男儿当自强》

唐季礼、邓德荣、薛春炜、陈文清、黄明升《警察故事 III 超级警察》

程小东《鹿鼎记 II 神龙教》

程小东、元彬《新龙门客栈》

程小东、元彬、马玉成、张耀星《笑傲江湖 II 东方不败》

1992 年

★袁祥仁、袁信义、刘家荣《黄飞鸿》

元德《神雕侠侣》

“成家班”《飞鹰计划》

林满华《监狱风云 II 逃犯》

程小东、元彬、马玉成、张耀星《倩女幽魂 III 道道道》

1991 年

★程小东《笑傲江湖》

元德《红场飞龙》

程小东《秦俑》

程小东、刘志豪、胡智龙《倩女幽魂 II 人间道》

1990 年

★“成家班”《奇迹》

“洪家班”、元华、元德《急冻奇侠》

袁振洋、孟海、“洪家班”《群龙戏凤》

1989 年

★“成家班”《警察故事续集》

“刘家班”《老虎出更》

“洪家班”、“成家班”《飞龙猛将》

1988 年

★“成家班”《A 计划续集》

“成家班”、刘家荣、袁振洋《龙兄虎弟》

“洪家班”《东方秃鹰》

徐小明《海市蜃楼》

程小东《英雄本色 II》

程小东、郭追、刘志豪、徐忠信、胡志龙《倩女幽魂》

1987 年

★程小东《奇缘》

元奎、元彪、孟海、徐虾《执法先锋》

程小东《刀马旦》

孟海《皇家战士》

“刘家班”《南北少林》

“洪家班”《最佳福星》

1986 年

★“成家班”《警察故事》

元奎、孟海《皇家师姐》

元彪、林正英《福星高照》

“洪家班”《龙的心》

“洪家班”《僵尸先生》

1985 年

★“成家班”《A 计划》

“洪家班”《人吓人》

“成家班”《快餐车》

陈会毅《省港旗兵》

刘家良《五郎八卦棍》

1984 年

★元彪、林正英、陈会毅《奇谋妙计五福星》

元奎《蜀山》

袁振洋、袁信义《波牛》

洪金宝、元彪、林正英、陈会毅《人吓人》

程小东《生死决》

1983 年

★洪金宝、林正英、元彪、陈会毅《败家仔》

成龙、元奎、冯克安《龙少爷》

元奎、孟海《龙之者》

刘家良、京柱《十八般武艺》

袁和平、袁振洋、袁日初、赵中兴《奇门遁甲》

马贤达、于海、王常凯、潘清福《少林寺》

附录5　历届台湾电影金马奖最佳动作设计获奖及提名名单

（加“★”者为获奖者及其作品）（称谓:最佳动作设计）

2008 年

★李忠志《保持通话》

朴柱天《集结号》

马玉成、黄铭健、程小东《江山美人》

程小东《投名状》

2007 年

★甄子丹《导火线》

黄伟亮《军鸡》

李忠志《男儿本色》

董玮《墨攻》

2006 年

★凌振帮、黄志伟《放·逐》

甄子丹《龙虎门》

董玮、Farah KHAN《如果·爱》

袁和平《霍元甲》

2005 年

★刘家良、董玮、熊欣欣《七剑》

江道海《天下无贼》

黄志伟《黑社会》

袁和平《功夫》

2004 年

★李忠志、“成家班”《新警察故事》

元彬《大只佬》

元彬《大事件》

钱嘉乐《旺角黑夜》

2003 年

★甄子丹《千机变》

林迪安《无间道》

李达超《暗战 2》

2002 年

★孟龙《暗战 2》

黄明昇、火星《给他们一个机会》

潘健君《天下无双》

2001 年

★程小东《我的野蛮同学》

程小东《少林足球》

袁和平《蜀山传》

董玮、“成家班”《特务迷城》

（此前称为“最佳动作指导”）

2000 年

★袁和平《卧虎藏龙》

郭振锋《枪王》

薛春炜《东京攻略》

熊欣欣《顺流逆流》

1999 年

★董玮《紫雨风暴》

林迪安《中华英雄》

成龙、“成家班”《玻璃樽》

惠天赐《一代枭雄——曹操》

1998 年

★“成家班”《我是谁》

林迪安《风云雄霸天下》

董玮《杀手之王》

1997 年

★“成家班”、曹荣《一个好人》

董玮《神偷谍影》

元奎、元德《马永贞》

元彬《烈火雄心 119》

1996 年

★唐季礼《简单任务》

马玉成《EU 冲锋队》

罗礼贤《飞虎》

元德《浪漫风暴》

1995 年

★元奎、“成家班”、“洪家班”《霹雳火》

唐季礼、成龙《红番区》

元奎、元德《父子武状元》

元奎、元德《鼠胆虎威》

1994 年

★“成家班”、刘家良《醉拳Ⅱ》

程小东《破坏之王》

江道海、董玮、潘建君《暴雨骄阳》

1993 年

★元奎、元德《功夫皇帝方世玉》

成龙、“成家班”《重案组》

梁小熊《诱僧》

袁和平、袁祥仁、谷轩昭《太极张三丰》

1992 年

★程小东、元彬《新龙门客栈》

唐季礼《警察故事Ⅲ超级警察》

元德《新神雕侠侣》

袁和平《黄飞鸿Ⅱ之男儿当自强》